S A 400 - 800 - 600 XL - 800 XL - 130 XE

STANDARD

TARDI

POKEY 2

La revue informatique des fanatariques

N° 2 / 25 F

NOVEMBRE / DECEMBRE 86

DOSSIER : LES JEUX DE REFLEXION

LES PLUS DU 130 XE

LE BASIC XE

SPECIAL NOEL 100 JEUX ET PROGRAMMES A PRIX CASSES

CAHIER DES LISTINGS

COURBES FRACTALES

UN JEU D'ECHECS GRATUIT

M 2951 - 2 - 25 F

Belgique : 220 FB - Canada : 6 $C - Suisse : 10 FS

EDITO

MAIS OU ETES VOUS DONC ? * ! * ?

Vous êtes censés être plus de 50. 000 utilisateurs d'ATARI 8 bits. Que ce soit le 400, le 800, le 600XL, le 800 XL, le 130 XE et même de quelques météores ayant pour nom 1200 XL ou 65XE.

D'après nos chiffres de vente de POKEY No 1, il en manque un certain nombre à l'appel.

Ceci nous a conduit à réviser notre rythme de parution. Le prochain numéro sera dans les kiosques vers la fin Fevrier.

A moins qu'une bonne surprise nous attende avec ce numéro ?

Pour les bonnes nouvelles, PRESSIMAGE s'est associé à MICRO VIDEO pour vous offrir de quoi nourrir votre machine au cas, hélas probable, ou vous ne trouveriez pas votre bonheur dans la distribution classique. Voyez dans les pages qui suivent.

Dernier point ! Pressimage n'a jamais encaissé un chèque d'un abonné à l'Atarien. En cas de litige sur ce journal, vous devez vous adressez à ATARI France, 9 rue Sentou 92150 SURESNES

Bonnes fêtes à tous ! et n'oubliez pas que le ST commence à pointer son nez dans tous les domaines, annonçant une révolution encore plus extraordinaire que ne le fut l'arrivée, il y a 4 ans, de votre machine, à un prix désormais bien moindre... et avec un succès, cette fois, que nous ne lui laisserons pas échapper.

SOMMAIRE

LE BASIC XE	2	Utilitaires	25
PROTECTION	4	Fractales	26
SERVEUR :	5	Echecs	28
128 K : A QUOI ÇA SERT	6	Etiquettes	31
JEUX D'ECHECS	7	Stockage	32
JEUX	8	LA FOIRE AUX AFFAIRES	
COURRIER	10	Cassettes	33
BIDOUILLE	12	Pédagogie	34
VOICE MASTER	13	Livres	36
FRACTALES	14	Gestion	37
EDITEUR	15	Programmation	37
CONVENTION LISTINGS	16	Créativité	38
CAHIER DES LISTINGS		Cartouches	39
Concurrence internationale	17	Compilations	40
Courses	21	Best-Sellers	41
Air attack	22	Matériel	47

Comité de rédaction : Jean-Michel DUBOIS, Godefroy GIUDICELLI. Directeur de la publication/Réacteur en chef : Godefroy GIOUDICELLI
Ont collaboré à ce numéro : Caude SERU, Laurent DECOMBLE, Franck JEANNIN, Frédéric BOUNGNASENG, Stéphane LAVOISART, Patrick LEMEITOUR, Christophe MESLIN, Florence NIVELET, Isabelle LOUIS, Laurent CARDON.
POKEY est édité par PRESSIMAGE, S.A.R.L. de presse au capital de 2 000 francs. N° de siret : 33212782800017. 210, rue du Faubourg Saint-Martin 75010 Paris. Dépot légal : 4e trimestre 86.

Toute reproduction de textes et documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné.

Imprimé en France : SNIL-Aulnay sous bois. Photogravure : ROBIN. Photocomposition : INCIDENCES.

LE BASIC XE

La firme américaine **OSS**, déjà éditrice, entre autre, du **Basic A** et du **Basic XL**, a compris tous les avantages que l'on pouvait tirer du Micro ATARI 130 XE en le munissant d'un Basic qui utilise à fond toutes les possibilités de l'extension mémoire de cet appareil.

Elle a donc crée le **BASIC XE** qui, à la fois rapide, puissant et très complet, ouvre à l'utilisateur , aussi bien dans la programmation que dans la gestion graphique toute une gamme de moyens nouveaux, alliée à une grande facilité de maniement.

BASIX XE se présente sous forme d'une cartouche et d'une disquette d'extension, accompagné d'un manuel très détaillé et parfaitement clair.

BASIC XE utilise les 78 opérateurs (Instructions) du Basic ATARI classiques, dont certaines nous le verrons ont été notablement améliorés et y adjoint 61 OPERATEURS NOUVEAUX !

Plutot que d'en faire l'étude exhaustive nous allons examiner, sous forme de rubriques, quels sont les avantages apportés par ce remarquable outil de programmation.

-1. Accès au DOS

Dès le chargement les fichiers du DOS sont directement « switchés » dans la mémoire supplémentaire, laissant libre la mémoire principale dont la configuration et les adresses utilisatrices RESTENT LES MEMES QUE DANS LE BASIC ATARI.

De nouvelles instructions permettent à tout moment d'accéder aux principales fonctions du DOS SANS QUITTER LE BASIC, ainsi vous pouvez :

-Consulter le répertoire de la disquette -Protéger, déprotéger, renommer ou effacer un fichier par les instructions DIR-PROTECT-UNPROTECT-RENAME-ERASE.

-Vous pouvez de même appeler le menu du DOS et REVENIR au programme en cours (en effet lors de ces opérations le Micro se branche automatiquement sur l'extension mémoire où ont été placés les fichiers du DOS, laissant le programme basic intact)

-2. Edition d'écran

Sa figuration est rendue plus lisible lors du listing :
- par un graphisme nouveau utilisant majuscules et minuscules
- par une présentation décalée des boucles.

Le graphisme est édité automatiquement lors du listing et vous n'avez même pas à vous soucier du mode d'écriture à la programmation !
Vous pouvez ainsi taper vos programmes indifféremment en majuscules, minuscules, voire en vidéo inverse !

Vous pouvez également :
- Lister partiellement le programme
- Numéroter automatiquement au pas voulu chaque ligne.
- Renuméroter les lignes entièrement ou partiellement.
- Annuler une ou UNE SERIE DE LIGNES.
- Utiliser comme variables des mots interdits
ex : le basic ATARI ne permet pas de

10 COLOR = 4 - error 17
Le Basic XE le permet sous la forme
10 LET COLOR = 4

- Changer la tabulation qui suit une virgule (et qui est normalement de 10 espaces) pour lui donner une valeur de 1 à 128 espaces (y compris sur l'imprimante) .

- Sortir sur écran ou imprimantes des résultats en colonnes . PRINT USING (instruction classique du **BASIC MICROSOFT**)permet de sortir sur écran ou imprimante des données préformatées. C'est à dire dont la disposition d'affichage est prévue dans la programmation.

-3. Controle de la programmation

Deux instructions essentielles vous permettent de controler votre programmation :
- LVAR affiche instantanement toutes les variables déjà utilisées (ainsi que le n° de ligne ou elles le sont) sur écran ou imprimante.
- TRACE Déroule sur l'écran les lignes utilisées du programme au fur et à mesure ou elles le sont, ainsi que le résultat obtenu. Ainsi :

```
10 ? A
20 GOSUB 50
30 ? B
40 ? END
50 ? D
60 RETURN
```

sera afiché ainsi
(10) A (20)(50) D (60) (30) B (40)

Inutile d'insister sur l'intérêt que présente cette instruction pour le débuggage (recherche d'erreurs) de vos programmes.

Enfin les erreurs sont explicitées et pas seulement signalées par un numéro d'erreur ex :
ERROR 17, bad line

-4. Les boucles

Le traitement des boucles est considérablement enrichi.
Aux classiques instructions FOR... NEXT, GOTO ET GOSUB sont ajoutés les opérateurs :
WHILE qui permet un bouclage conditionnel TANT QUE une condition n'est pas remplie.
LOCAL qui permet de restaurer aux variables leur valeur primitive en ressortant d'une boucle GOSUB.

ELSE qui simplifie l'écriture des boucles à conditions multiples.
PROCEDURE qui permet de donner un NOM à des sous-programmes, que l'on peut appeler en suite par ce nom.
Ces opérateurs permettent de simplifier l'écriture de vos programmes et de gagner du meme coup en vitesse d'éxécution.

-5. Les chaines de caractères

Le traitement des chaines de caractères est amélioré de façon spectaculaire par rapport au Basic ATARI.
D'abord le DIMENSIONNEMENT des chaines est AUTOMATIQUE jusqu'à 40 caractères. Il ne faut spécifier leur dimension qu'au delà de ce nombre.
De plus il est possible de constituer des : TABLEAUX DE CHAINES DE CARACTERES :
DIM A$ (3, 10) dimensionne un tableau de 3 chaines de 10 caractères
FIND trouve la position d'une sous-chaine à l'intérieur d'une chaine.
LEFT$, MID$, RIGHT$ permettent de trouver les N caractères du début, du milieu ou de la fin d'une chaine.
SORTUP et SORTDOWN permettent de TRIER les chaines par ordre ALPHABETIQUE DIRECT OU INVERSE et ce, à la vitesse assembleur !

-6. JOYSTICK ET PLAYERS-MISSILES

Le « must » du Basic est sans doute la facilité qu'il donne à la programmation des players-misiles et à leur animation soit directement, soit à l'aide du joystick.

Tous ceux qui se sont essayés (souvent avec déception) à cette technique ardue, seront stupéfaits de constater que 5 ou 6 instructions sont suffisantes pour créer et animer des PM A LA VITESSE ASSEMBLEUR ; que l'on peut à tout instant changer la forme d'un PM pour une autre (on peut en stocker des dizaines en mémoire et les appeler par une simple instruction ! On peut meme s'en constituer une bibliothèque sur disquette).

Mais un bon exemple valant mieux qu'un long discours :

```
10 SE. 2, , : PMG. 2 : Y=50 :
P=PMADR() : PMCLR / PMCO. , 3,
8
20 FOR I = P+Y TO P+Y +4 :
READ A : POKE I, A : NEXT I
30 D = 100 : S = HSTICK() : X =
D+S
40 S = HSTICK () : PMMOVE , X ;
VSTICK() : X = X + S : G. 4
50 DATA 255, 129, 129, 129, 129,
129, 129, 255
```

CE PROGRAMME PERMET DE DEPLACER A L'AIDE DU MANCHE UN CARRE ROUGE SUR L'ECRAN DANS TOUTES LES DIRECTIONS ! !

Quand aux missiles, si vous les utilisez comme projectiles il faudra RALENTIR LEUR VITESSE ! !

-7. ENTREES - SORTIES :

De nouvelles instructions rendent d'une facilité déconcertante les opérations d'entrée-sortie dont la vitesse d'éxécution n'est plus limitée que par celle du lecteur de disquette.
Les instructions
. BPUT-BGET permettent l'entrée-sortie d'une série de bits et non plus d'un seul.
. BLOAD-BSAVE permettent l'entrée-sortie de série de bits également, sous un nom de fichier. Ce qui permet de TRANSCRIRE très rapidement des zones-MEMOIRE.
. RPUT-RGET permettent de meme l'entrée-sortie de chaines de caractères préalablement dimentionnées.
. MOVE enfin permet de DEPLACER INSTANTANEMENT des zones mémoires ou des chaines de caractères à l'intérieur de la mémoire ou de SWITCHER une zone mémoire dans l'EXTENSION MEMOIRE.

Vous comprenez facilement l'intéret de ces procédures en programmation graphique : un dessin exécuté à l'écran ou transféré d'un disque, (« l'ATARIEN » vous a familiarisé à deux reprises à la technique qui permet de transférer sur disque un dessin exécuté sur la tablette graphique), peut être instantanément MIS EN RESERVE dans l'extension mémoire (qui peut contenir jusqu'à 8 écrans en GR 8 ou 31).
Dès lors vous pouvez rappeler INSTANTANEMENT l'un quelconque de ces dessins à l'écran. Les programmeurs de jeux d'aventure peuvent se réjouir !

-8. LA VITESSE D'EXECUTION

Nous avons vu que maintes procédures permettent d'utiliser la vitesse-machine. Qu'en est-il de la vitesse propre du **Basic** ?
Vous savez que que ce qui ralentit considérablement un langage interprété sont (entre autres) :
Les calculs arithmétiques
Les boucles

Pour tester le **BASIC XE** nous lui avons demandé d'afficher en GR. 8+16 un cercle plein (calculé avec COS/SIN) par PLOT et DRAWTO par bouclage et qui occupe tout l'écran (diamètre de 192 pixels)

Les résultats sont :
BASIC ATARI : 133 SECONDES
BASIC XE : 50 SECONDES

On peut donc dire que pour ce programme le **BASIC XE** tourne 2, 66 fois plus vite. Mais il s'agit là d'un programme court. Si un programme utilise un grand nombre de bouclages ou de calcul, le gain de vitesse sera beaucoup plus grand : jusqu'à 3 et 4 fois par exemple pour le dessin d'une courbe en 3 dimensions ou une fractale.

Bien entendu le **Basic XE** est entièrement compatible avec le **Basic Atari** et vous pouvez faire tourner vos anciens programmes à une vitesse bien supérieure.

Il suffit pour cela de rajouter en tête de ceux-ci l'instruction : FAST !
Ce rapide survol vous donne une idée des énormes possibilités du **BASIC XE**. Mais il en existe bien d'autres : par exemple, vous pouvez écrire :

. INPUT « ENTREZ UN NOMBRE », X
. Entrer directement une chaine ou une valeur numérique dans un tableau .
. Réservez des zones-mémoires pour vos routines en assembleur.
. Transcrire instantanément un nombre en hexadécimal ou vice-versa
. Transferer un programme trop long dans l'extension mémoire.
ETC ...
Alors n'hésitez pas. Jamais nous n'aurez l'occasion de faire un investissement aussi productif... ni rentable du point de vue rapport qualité-prix !

CLAUDE SERU

PROTEGER ! OUI ! MAIS COMMENT ?

JE VAIS VOUS PARLER DE PROTECTION ... La protection des logiciels ... La protection de VOS logiciels ...
Nous allons voir dans les grandes lignes la façon dont sont protègés les logiciels du commerce (Je ne prétend pas ici vous donner les moyens de réaliser une protection efficace contre la copie ou encore moins de déprotèger un logiciel mais simplement de savoir « comment ça marche »).

Il existe plusieurs systèmes de protection mais tous se rejoignent . Le but est le suivant : Lorsqu'on réalise une copie d'une disquette , pour qu'il puisse y avoir protection , la copie doit être différente de l'original. Cette différence étant ensuite testée par programme cela permet d'identifier l'exemplaire indésirable et ensuite de « planter » le programme ou de faire ce que l'on veut ...

Il existe un certain type de secteurs qui provoquent une erreur lors de leur lecture et qui ne sont donc pas copiables (quoi que ...)
Ceux-ci sont appelés **BAD SECTOR(S)** , je ne vous ferais pas l'affront de traduire , cela veut bien dire ce que cela veut dire.

Je récapitule donc pour plus de clarté :
Un logiciel du commerce comporte un BAD SECTOR (ou équivalent) ; lors de l'execution du programme , le BAD SECTOR est testé :
*** Sur l'original, le programme avant de se lancer trouve le bad sector et s'execute donc normalement.
*** Sur la copie, le bad sector n'ayant pas été copié, le programme trouve du vide et ne s'exécute pas.

*
* *

Ce que je vous propose est un type de protection tout autre qui évite que l'on puisse modifier vos programmes Basic.

PROTECTION PAR DESTRUCTION DE LA TABLE DES VARIABLES (TDV par commodité)

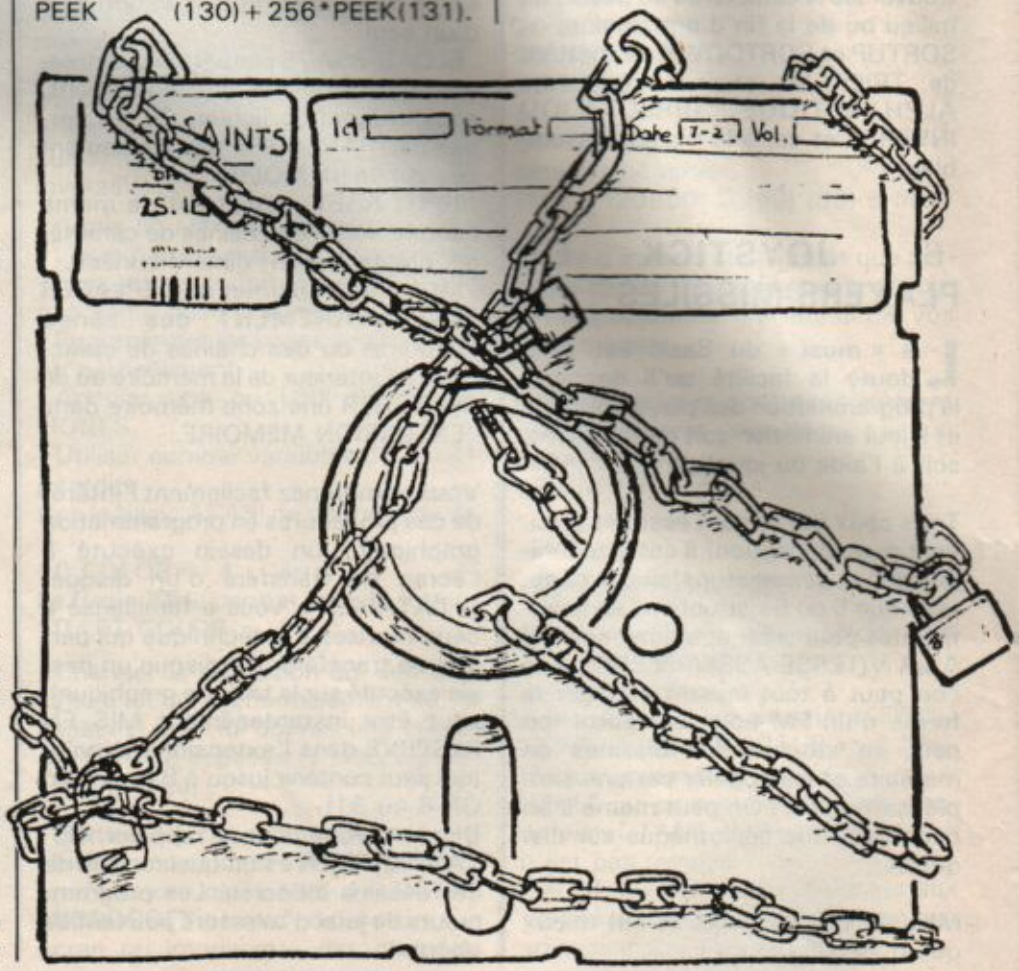
Deux mots sur la TDV : Pour des raisons de place principalement votre programme n'est pas .stocké en mémoire de la façon dont vous le voyez lorsque vous faites LIST.
En fait l'ordinateur attribue un code à chaque variable et lors de l'impression il va « piocher » le libellé alphanumérique de la variable dans la TDV.

La destruction de cette table provoque donc une certaine confusion dans le listing sans nuire au bon fonctionnement du programme.

L'adresse de départ de la TDV est contenue dans les adresses 130 et 131 . Elle est donc égale à PEEK (130)+256*PEEK(131).
Idem pour l'adresse de fin mais avec 132 et 133.

Voici deux petits utilitaires à insérer en fin de programme et à éxécuter par G. 30000 et qui ont pour but d'afficher sur l'écran et sur imprimante le contenu de la TDV.

```
30000 REM CONTENU DE LA TDV
SUR ECRAN
30010 DEBUT=PEEK(130)+256
*PEEK(131) :
FIN=PEEK(132)+256*PEEK(133)
30020 FOR I=DEBUT TO FIN :
C=PEEK(I) : IF C>128 THEN
```



```
C=C-128 : ?  CHR$(C) ; » » ; :
NEXT I
30030 ? CHR$(C) ; : NEXT I
```

```
30000 REM CONTENU DE LA TDV
SUR IMPRIMANTE
30005 DIM A$(30)
30010 DEBUT=PEEK(130)+256
*PEEK(131) :
FIN=PEEK(132)+256*PEEK(133)
30020 LPRINT « DEBUT », « FIN,
« LIBELLE » : LPRINT : LPRINT
30030 D=DEBUT : FOR I=DEBUT
TO FIN
30035A$(I-D+1,I-D+1)=CHR$
(PEEK(I)) : IF  PEEK(I) > 128 THEN
LPRINT D, I, A$ : A$=« » : D=I+1
: NEXT I
30040 NEXT I
```

* * *

Maintenant prenez un petit programme et tapez en mode direct FOR I=PEEK(130)+256*PEEK(131) TO PEEK(132)+256*PEEK(133) : POKE I, 128 : N. I [RETURN]

... Tapez LIST pour constater le carnage.

On peut encore accentuer le phénomène en utilisant le plus de variables possible.

Essayez avec ce programme :

```
10 N1=1 : N2=2 : N3=3 : N4=4 :
N5=5 :  N6=6 :  N7=7 :  N8=8 :
N9=9 :  N10=10 :  N100=100 :
N65=65
20 GR. N10+N8 : POS. N2, N4 : ?
# N6 ; CHR$(N8*N10) ;  CHR$
(N8*N10-N1) ;
CHR$(N7*N10+N5) ;
CHR$(N65+N4) ;
CHR$(N9*N10-N1)
30 G. N3*N10
```

Renouvelez l'opération : FOR I= ... etc ... N. I [RETURN]

On peut encore rendre cela pire en remplaçant le code par celui du return !

```
FOR I=PEEK(130)+256*PEEK(131)
TO  PEEK(132)+256*PEEK(133) :
POKE I, 155 : N. I
```

Vous voyez donc qu'il est possible de protéger un programme facilement et efficacement ce qui peut éviter par exemple qu'un petit malin à qui vous avez passé le programme marque son nom à la place du votre ! ...

BONNE PROTECTION ET A BIENTOT

S.A.M.

S. A. M. (ne pas confondre avec le programme de synthèse vocale) est accessible en appelant Télétel 3 (36 15) grace à votre Minitel. Son code d'accès est SAM. Vous l'aurez compris il s'agit d'un Serveur qui s'occupe d'ATARI.

La page d'accueil vous souhaite une agréable bienvenue et vous invite a créer votre pseudonyme. Celui-ci vous servira dans toutes vos tribulations au travers des différentes rubriques. c'est pour cela qu'un mot de passe protège votre boite aux lettres (BAL) pour conserver le secret de votre courrier. Une fois que votre identification est correcte vous obtenez une première page avec 12 choix.

GaLerie : une messagerie pratique en direct avec les autres pseudonymes présents. **BAL** : Tout ce qui a trait à votre Boite aux Lettres. Votre répondeur lui diffuse un message automatiquement à toute personne qui désire vous contacter. **MOTs** passant sont les potins de SAM. **ANNonces** spéciales contacts. **JEUx** et détente en tout il y en a sept et Le MYStère lui offre des cadeaux aux gagnants. Voila pour une rapide présentation du sommaire de SAM. Voyons maintenant tout ce qui concerne ATARI. Le mot clé que vous devez retenir est ATA . Il vous amène au menu qui vous propose 7 choix.

(1) Le magazine qui vous présente les dernieres nouvelles.

(2) La revue de Presse.

(3) Le Super FORum qui est le point de rencontre de tous les possesseurs d'un ATARI. Une angoisse, une nouvelle, un avis, une question : Posez-les sur le FORUM. Les réponses seront également sur le FORUM en général assez rapidement. Certaines se feront dans les pages (4) CLUBS/COURS. Seules les pages du FORUM sont accessibles en écriture. Les messages privés et les numéros de Tel n'y sont pas admis pour préserver la vie de chacun. Par contre cela est possible dans les Petites Annonces (PA) ou dans les pages (4). A titre indicatif Le FORUM voit passer près de 250 messages par mois. Alors a bientot sur SAM le lien direct entre tous les possesseurs d'ATARI. Voici la liste des habitués de SAM : 800XL, ATARILIS, ATARIRE, CEDRICK, DEUCHE, FANATA, FANHARD, FANSOFT, FERRARI, JOYP, KEZLER, MACDROID, MARIO, OUF, PICPOC, REDBARON, STEPH, SIPSOID ZEBULON.

Laurent Decomble.

128 K
2 FOIS
MIEUX QUE 64 K ? ?

Un microprossesseur 8 Bit ne peut pour des raisons techniques adresser plus de 64K. Aussi la mémoire du 130XE se décompose-t-elle en 2 pages de 64K. La première page joue exactement le même rôle que sur le 800XL . Ce qui diverge, c'est bel et bien la deuxième page, qui peut être utilisée au bon vouloir du programmeur.

Dans un premier temps nous étudierons la surface de travail supplémentaire qu'offre ces 64K pour les applications semi-professionnelles. Ensuite nous verrons à quoi cette dexième page peut servir lorsqu'elle simule un lecteur de disquette. Et enfin nous relèverons des utilisations envisageables pour VOUS, programmeurs en Basic.

Un nombre de plus en plus grand de logiciels parus après la sortie du 130XE sont capables de reconnaitre la mémoire supplémentaire pour en faire bénéficier l'utilisateur. Il s'agit en particulier des programmes semi-professionnels tels que tableurs traitements de textes , gestionnaires de fiches etc... Mais aussi les langages de programmation.
Certains BASIC(s) (Voir dans ce numéro) laissent accessible toute la mémoire pour le programme.
Inutile de s'attarder plus longtemps sur cette utilisation de la deuxième page mémoire c'est la plus facile à comprendre.

Voyons maintenant à quoi peuvent servir les 64K lorsqu'ils remplacent un lecteur de disquette en beaucoup plus rapide bien sur.

LE DOS ACCESSIBLE A TOUT MOMENT EN UNE DEMI SECONDE ...

Avec un 130XE et un DOS 2. 5 , le DUP se charge automatiquement dans la deuxième page mémoire la première fois que vous tapez DOS.
J'ouvre une parenthèse ; la notion de Dos et de Dup n'étant pas forcement maitrisée par tous le monde. Ce que l'on appelle Dos se comporte en réalité de deux programmes DOS. SYS et DUP. SYS .
Le DOS. SYS est systématiquement chargé en mémoire puisqu'il est nécessaire à l'ordinateur pour tous les accès au disque. DUP. SYS est ce que vous voyez du DOS c'est à dire l'utilitaire qui vous permet d'accèder à toutes les commandes du DOS. SYS (C'est le programme qui affiche A : DISK DIRECTORY, B : RUN CARTRIDGE, etc...) Lorsque vous tapez DOS c'est ce programme qui est chargé.)
Donc sur le 130XE le DUP une fois chargé reste constamment en mémoire sans empièter sur la place disponible en Basic.
Ce qui permet sans perdre de temps de passer du Basic au Dos et vice versa. Lorsque l'on programme et que l'on manipule des fichiers c'est un apport de confort incomparable .
Le Dos en mémoire justifie (à mon avis) presque à lui seul l'achat d'un 130XE.

L'UTILISATION D'UN RAMDISK

Un ramdisk est ce que l'on appelle en français un disque virtuel. Personnellement je préfère conserver l'appellation américaine car je pense que c'est beaucoup plus « un disque en ram » qu'un « faux disque ». Que les défenseurs de la langue ne m'en veuillent pas trop.
Un ramdisk réserve un espace mémoire et l'utilise comme un disque.
Même si ceux qui ont connu les cassettes pensent le contraire , le temps d'accès disquette est relativement long (énormément plus que l'accès mémoire.)
Le ramdisk apporte donc un gain de temps important à toutes les applications qui sollicitent beaucoup le disque.
Le fonctionnement peut être le suivant : Le contenu du disque est chargé en mémoire ... l'utilisateur fait toutes les manipulations qu'il désire et une fois cela terminé , le contenu de la mémoire est sauvé sur le disque .
Le ramdisk peut aussi servir à l'appel d'un programme instantanément. (C'est à peu près ce qui ce passe pour le Dos)
Considérons par exemple que le disque 2 soit un ramdisk.
Faire SAVE« D2 : PROG » correspond à mettre en mémoire un programme éxécuté instantanément par RUN« D : PROG »

Abordons maintenant le domaine de la programmation.
Les 64K suplémentaires peuvent servir à stocker des images ... des jeux de caractères etc ... Si l'on considère qu'une image format tablette tactile occupe environs 8K en mémoire , le 64K peuvent stocker 8 dessins affichables instantanément ! !

Ce qui permet de réaliser un mini dessin animé ou bien encore une sorte de scrolling sur 8 écrans.

Un jeu de caractères occupe exactement 1024 octets soit 1K . On peut donc en stocker 64 dans la deuxième page mémoire ! ! Impressionnant non ? ! !

Ces chiffres astronomiques n'ont pour but que de vous faire réagir, il est beaucoup plus intéressant de combiner jeux de caractères et images ou écrans texte pour obtenir des effets des plus réussis. On peut aussi envisager de stocker une mélodie de 150000 notes (pourquoi pas ? ! !) Vous n'avez ici qu'un petit échantillonage de ce qui peut être fait ... L'imagination vous permetra d'envisager beaucoup d'autres applications, en attendant vous trouverez dans le cahier des listings un programme pour stocker des images sur 130XE.

Sans que votre 800XL soit définitivement devenu obsolète, si vous possèdez un lecteur de disquette ou envisagez son achat vous pouvez raisonnablement songer à l'achat d'un 130XE vous ne le regretterez pas ! ... D'autant que 130 XE et lecteur de disquettes 1050 sont actuellement à des prix jamais vus sur le marché des micro-ordinateurs. (Voir Annonce dans ce numéro)

Franck JEANNIN

Dans le prochain numéro ... Algèbre de Boole , utilisation optimum des registres de couleur et comprendre les fonctions aléatoires.

DOSSIER
LES JEUX DE REFLEXION
TEST COMPARATIF DES MEILLEURS JEUX D'ECHECS

Les tests ont été éffectués ainsi :
Les programmes s'opposaient entre eux pour des niveaux où ils avaient des temps moyens de réflexion égaux.
Chaque programme disputait 5 parties contre chacun de ses adversaires. Voici les résultats détaillés :

1) CHESS 7. 0 / CHESSMASTER 2000 : 1/4
2) SARGON III / COLOSSUS CHESS : 4/1
3) COLOSSUS CHESS / CHESMASTER 2000 : 1/4
4) SARGON III / CHESS 7. 0 : 4/1
5) COLOSSUS CHESS / CHESS 7. 0 : 3/2
6) CHESSMASTER 2000 / SARGON III : 3/2

Résultat final :

CHESS 7. 0 gagne 4 parties.
COLOSSUS CHESS gagne 5 parties.
SARGON III gagne 10 parties.
CHESSMASTER 2000 gagne 11 parties.

CHESSMASTER 2000 et SARGON III sont donc les meilleurs programmes disponibles sur l'ATARI. SARGON III est un peu plus fort en début de partie, vraiment meilleur en milieu de partie mais nettement plus faible en fin.

Les parties entre ces deux programmes se déroulaient ainsi :
Si en milieu de partie SARGON III réussisait à prendre assez de pièces à CHESSMASTER 2000 il gagnait facilement. Mais si au contraire il y avait égalité ou infériorité du nombre de pièces chez SARGON III c'est CHESSMASTER 2000 qui l'emportait facilement.
Cependant les parties étaient toujours sérrées et il faut donc en déduire que la différence entre les deux n'est pas notable.
Mais CHESSMASTER 2000 est plus attrayant et plus beau que SARGON III et son utilisation est beaucoup plus simple.

CHESSMASTER 2000

Jeu d'échec
Edité par Electronic Arts
Distribué par Ariosoft
Environ 400 francs

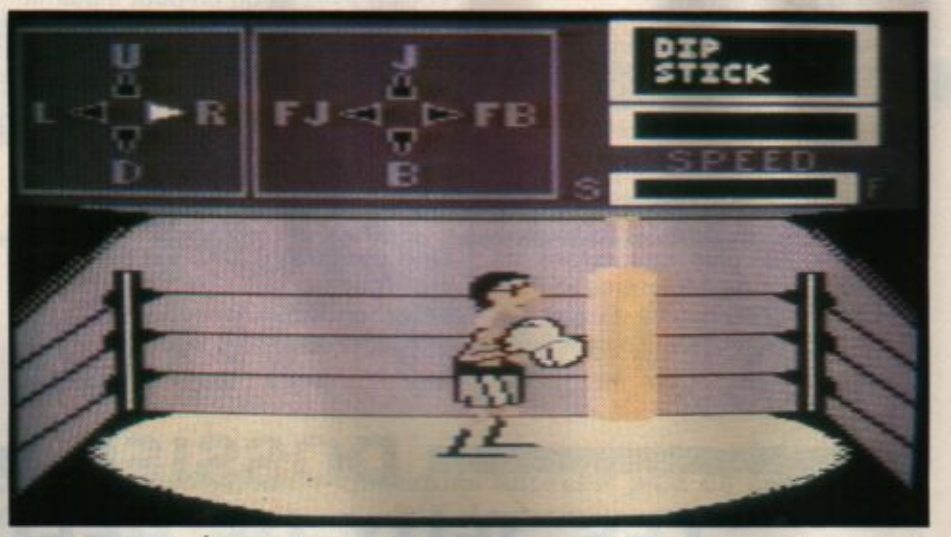
Ce nouveau programme d'échec pour l'Atari se révèle comme l'un des meilleurs du moments.
Tout d'abord le graphisme superbe en deux dimensions (ce qui n'est pas le cas de tous les programmes d'échec) peut donner une très belle vision de l'échiquier en 3 dimensions. Certes il faut parfois faire tourner le plateau pour mieux y voir mais quel graphisme !
Pour déplacer une pièce il suffit de taper le code de la case de départ puis de celle d'arrivée.

En 2 dimensions l'option pour débutants indique après avoir désigné la

pièce à bouger tous les déplacements possibles qu'elle peut effectuer. Pratique !
Il y a une vingtaine de niveaux de jeu et le menu (très facilement utilisable) vous permet entre autre de demander à l'ordinateur une aide de sauvegarder une partie de revoir une partie au coup par coup de choisir les couleurs ou encore de positionner les pièces pour résoudre un problème.
Côté présentation il s'agit du plus beau programme d'échec disponible actuellement mais aussi du plus pratique toutes les fonctions de chaque touche pouvant être à tout moment obtenues à l'écran. Mais en plus le programme s'avère rapide et performant.
Il possède visiblement une bonne bibliothèque d'ouverture et joue particulièrement bien les fins de partie.
Chessmaster 2000 mérite donc bien son nom et est très certainement le meilleur programme d'échec pour un long moment à venir.

FIGHT NIGHT

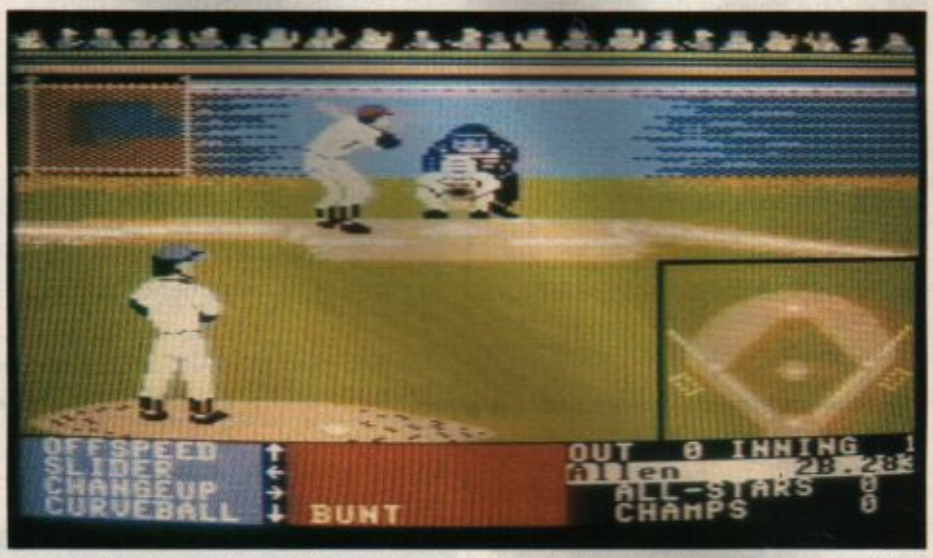
Jeu de boxe
Edité par Accolade
Distribué par Micro Video
Environ 300 francs



Attention ! ça va cogner sur l'**ATARI**. Vous devez affronter les cinqs plus grands boxeurs du moments dans un combat de boxe à la régulière (ce que ne savent pas visiblement vos adversaires).
Hélas si **Accolade** avait la possibilité de présenter sur le marché de l'Atari un premier jeu de boxe ils n'en n'ont pas profité.
Le joueur ne possède que deux frappes possibles ainsi que deux feintes ce qui n'est pas suffisant. Le graphisme, séduisant, est gaché par un choix de couleur digne d'un daltonien (Peut-être est ce du à la différence entre le système américain et le standard TV couleur français. L'animation est lente ce qui n'améliore pas les choses. L'option permettant de « construire » son boxeur ne permet pas de sauver complètement le programme et de faire oublier ses défauts.
Ce qui aurait pu être un bon programme, n'est en fait à conseiller qu'aux fous du joystick et aux adeptes de la cogne à tout prix . Dommage ! ! !

HARD BALL

Simulation de Baseball
Edité par Accolade
Distribué par Micro Video
Environ 300 francs



Encore un jeu de **Baseball**, diront certains. Oui, mais la qualité graphique et ludique de ce programme font qu'il donne envie d'apprendre les règles du **Baseball** ! ! !
En effet le graphisme est fantastique et les mouvements du pitcher sont tout à fait convaincants. Le fond sonore est agréable et apporte de l'ambiance à la partie. Le programme permet tout ce qui est possible en matière de **Baseball** que ce soit au point de vue des coups que des positions et des remplacants.
De plus l'ordinateur jouant à votre niveau il sera rare de se faire écraser et le dernier tour sera souvent déterminant.
Accolade signe ici un très bon programme rendant particulièrement bien l'atmosphère du sport préféré des Américains. On s'y croirait ! ! !

ULTIMA IV

Voici donc le quatrieme volet de ce jeu qui domine lës jeux de rôles sur micro-ordinateur.
Le contenu de la boîte est toujours aussi luxueux et comprend deux disquettes doubles faces, un livre sur le monde de BRITANNIA, une carte imprimee sur tissu et même une ankh (croix egyptienne). La création de votre personnage se fait par un tirage de cartes et par vos reponses à différentes questions. Le jeu en luimême a changé. Si dans les épisodes précedents vous n'aviez qu'une quète c'est ici une multitude de quètes qui se regroupe en une seule : retrouver le codex, livre sacré se trouvant au fond de l'abysse le dernier lieu ou reside encore le mal. Pour se faire votre personnage qui peut trouver des compagnons jusqu'a un total de huit personnes doit devenir un Avatar, c'est à dire devenir tres doué dans huit vertus en se conduisant du mieux qu'il peut. Pour réussir votre quète il vous faudra trouver huit runes permettant chacune de rentrer dans un tombeau, huits mantras qui vous permettront de prier dans ces tombeaux qui se trouvent aux quatres coins de Britannia et sur les iles voisines. Apres quoi, il vous faudra aller chercher 8 pierres dans les differents dongeons du continent puis retrouver un livre, une chandelle, une cloche, un crane, un bateau magique,

WORLD KARATE CHAMPIONSHIP

Jeu d'adresse
Edité par Epyx
Distribué par Micro-Video
Environ 300 francs

Enfin un très bon jeu de karaté sur l'**Atari**. On lorgnait depuis longtemps sur ceux qui pouvaient jouer à **The Way of the Exploding Fist** sur leurs machines. L'attente a été longue , mais les fidèles **Atarifans** sont maintenant comblé. Ce jeu vous permet d'exécuter 16 coups différents et très rapidement. L'animation est bonne le graphisme est superbe et les combats ont pour arrière-plan huits lieux mondialement connus dessinés à la perfection.
Ajoutez à cela un son très réaliste (les cris de douleur des **Karatékas** sont si vrais qu'on en a mal pour eux.)
Le programme vous permet de jouer seul contre l'ordinateur ou à deux ce qui reste l'option la plus amusante.
En un mot **PARFAIT**. Du grand **EPYX**.

LEADER BOARD

Simulation de Golf
Edité par Access
Distribué par Micro Vidéo
Environ 400 francs

Ce programme de golf fait partie des deux meilleurs programmes du moment. Il s'inscrit dans le petit cénacle des très bons jeux de la série XL/XE.
En effet il possède non seulement un graphisme excellent mais aussi un degré de simulation jamais atteint tout en restant maniable facilement avec le joystick.
14 clubs sont à votre disposition ainsi que 3 niveaux de difficultés pour réussir vos birdys sur l'un des quatres parcours proposés.
Le programme permet à quatre joueurs de jouer simultanément et respecte à cet égard toutes les règles du golf.
Mais on regrettera l'absence de bunkers, d'arbres et de rivières. Les seuls obstacles sont de vastes étendues d'eau (à un tel point qu'on croirait jouer sur des îles).
Cette absence est d'autant plus notable quand on connait la version disponible sur la gamme ST (qui propose bunkers et arbres en abondances) mais l'intérêt du jeu est tout de même extraordinaire.
Un très bon programme ! ! Que dis-je un MUST ! ! !

une corne. Mais il vous faudra aussi une clef en trois morceaux que vous decouvrirez grace aux pierres, un mot de passe et l'axiome pur. Apres quoi vous pourrez chercher l'abysse et enfin aller chercher le Codex. Certes cela a l'air tres complexe mais s'il est vrai que les débuts sont difficiles l'énigme se simplifie tres vite. Tous les objets et renseignements sont obtenus dans les villages (nombreux et parfois tres bien cachés) en parlant aux personnes qui y vivent. En effet voici l'aspect le plus intéressant et le plus innovateur de ce nouveau volet du jeu, vous pouvez dialoguer avec chacun des villageois, des monstres et même des ankhs. Le dialogue s'effectue en donnant des mots clefs tels que NOM, METIER, SANTE ou en reprennant les mots intéressants des réponses deja données.
Cote graphisme il n'y a pas eu d'évolution si ce n'est que les caractères sont quelquepeu animés. Le son est quasi inexistant ce qui n'est pas du tout genant. ULTIMA IV est sans aucun doute le meilleur jeu de role informatique du moment mais aussi le jeu le plus gigantesque et le plus prenant. (50 pages de notes et de plans pour resoudre la quète.) Si vous maitrisez l'anglais ne ne reculez pas devant le cout elevé de ce progamme le jeu en vaut la peine. A noter qu' Origin Systems va egalement sortir Mœbius et AUTODUEL, deux jeux de rôles dont le dernier vous propose de vous prendre pour MAD MAX.

COURRIER DES LECTEURS

Beaucoup de lettres ont afflué depuis la parution « surprise » de POKEY dans tous les kiosques.
Beaucoup de questions aussi ! Sans citer leurs auteurs, répondons au plus couramment posées.

- 1) Pokey Magazine est complètement indépendant du journal l'ATARIEN de la société ATARI FRANCE, par conséquent pour ceux d'entre vous qui ont des problèmes d'abonnement ou bien encore qui veulent avoir d'anciens numéros etc...
Une seule et unique solution : s'adresser directement chez ATARI. 9, rue sentou 92150 SURESNES TEL : (1) 45 06 60 60

- 2) Pokey Magazine est trimestriel et doit pouvoir s'obtenir dans toutes les bonnes Maisons de la Presse, marchands de journaux et kiosques. Vous nous aiderez en nous signalant des points de vente importants qui ne l'auraient pas.
Les éditeurs de Pokey, très impliqués dans la ligne 8 bits Atari, ont prévu une parution régulière. Si la ligne se développe suffisamment cet hiver, la parution pourra devenir plus fréquente.

Toute l'équipe tient à remercier toutes vos lettres d'encouragement dont voici quelques extraits :
« J'ai constaté avec plaisir la diffusion de Pokey dans les kiosques... »
« J'espère que votre magazine contribuera à combler le vide tant logiciel que documentaire qui existe autour de cette machine... »
« Merci de nous proposer des logiciels bon marchés difficiles à obtenir dés qu'on n'est plus à PARIS... »
« Vous comblez un réel besoin d'information régulière à l'instar des autres revues spécialisées de micro-informatique... »
« Tout d'abord bravo pour cette première revue au contenu très intéressant... »
N'en jetez plus ! Nous sommes bien sur sensibles aux compliments, mais soyez le plus constructif possible, faites nous part de ce qui vous manque pour mieux utiliser votre machine préférée.
Nous ne pouvons vous répondre directement, mais soyez sur que nous lisons toutes vos lettres. Dès que nous y notons une idée intéressante, celle ci donnera lieu à un article ou au moins à une réponse dans le courrier des lecteurs.

Après les remerciements les questions d'ordre technique :
Je sais qu'il est possible de réduire la place des images créées avec ATARI ARTIST (les auteurs de F. R. E. E. l'ont réalisés pour leurs jeux). Pourriez-vous faire passer un programme (même en assembleur) pour résoudre ce problème ?
B. HUND 34500 BEZIERS »

Pokey : Aux U. S. A. il existe pas mal de « compresseurs d'images » qui sont utilisés par les développeurs de jeux d'aventure malheureusement ils ne sont pas destinés à la vente grand-public. Pokey a déjà un compresseur dans ses cartons et celui-ci sera prochainement dans la boutique à un prix intéressant ! .

Je possède un 800 XL et un lecteur 1050 exerçant un métier dans l'electronique je souhaiterais exploiter les possibilités du port d'extension. J'aimerais donc connaître les affectations du connecteur 25 broches ainsi que du connecteur série.
D'autre part je souhaiterais travailler en Assembleur 6502 mais je ne connais pas de références ni de prix des logiciels existants. »
Y. BOYER 34000 MONTPELLIER

Pokey : Pour vous qui comme beaucoup d'autres êtes dans l'electronique le port d'extension est un moyen fabuleux pour interfacer un nombre presque illimités de périphériques. Le problème est qu'aucun manuel circulant en France ne parle du fonctionnement de ce port (pas même le DE

RE ATARI puisqu'il fût conçu pour les 400 et 800 qui ne le possédaient pas !). Heureusement, Pokey a depuis quelques mois déjà constitué un dossier sur ce sujet et vous le propose au prix de 30 F dans la Boutique de Pressimage. Par ailleurs pour tous ceux qui s'intéressent à l'Assembleur, Voir la Boutique aux Affaires.

A quand un article consacré à l'utilisation de la mémoire supplémentaire du 130 XE ? »
B. MAERTEN 83140 SIX FOURS

Pokey : Rendez-vous vite à la page YY de ce numéro 2 où Franck Jeannin (le programmeur de CHIMERE) fait un article détaillé.

Comment charger et éxécuter un programme sur cassette sans avoir à faire CLOAD puis RUN ? »
L. LO-CASCIO 66240 St ESTEVE

Pokey : C'est une opration très simple : au moment d'enregistrer votre programme sur la cassette ne faite pas CSAVE mais SAVE « C : », le programme sera sauvé sous une autre forme. Au moment du chargement faire RUN « C : » ce qui entrainera le chargement et l'execution de ce fichier. ATTENTION : il est impossible de faire RUN « C : » avec des programmes sauvés sous la forme CLOAD ou de faire CLOAD avec des programmes sauvés par l'instruction SAVE « C : » OK ? ? ?

Qu'est-ce qu'un drive 810 « chippé » ?
Peut-on charger des jeux récent (exemple : SILENT SERVICE KARATEKA) avec un drive 810 ?
Ai-je un espoir d'élargir les capacités mémoires ?
L. TOURNADE 12200 VILLEFRANCHE DE ROUERGUE

Pokey : Aux ETATS-UNIS beaucoup de petites sociétés (HAPPY, ICD, AXLON, J&L RAMBOARDS) vendent des circuits electroniques afin d'améliorer les capacités de stockage de l'unité de disquette, la vitesse de lecture et d'écriture. Certains d'entre eux, donnent en outre la possibilité de copier les programmes protégés du commerce. Ainsi que des mémoires supplémentaires pour monter jusqu' 1 MEGA ! (utilisable uniquement sous forme de RAMDISK ce qui est très pratique pour les connections télématiques très développes aux U. S. A.) sur 800 aussi bien que sur XL. En France ce genre d'HARDWARE n'est pratiquement pas importé (problème de S. A. V. , prix élevés, certaines incompatibilités logicielles et l'annulation de la garantie du constructeur etc...

Je souhaiterais savoir si la disquette DEEP BLUE C fonctionne avec MATH LIB C ou s'il faut y ajouter un diteur de texte.
Même question pour les logiciels ASSEMBLEUR et MACRO-ASSEMBLEUR que l'on trouve dans le commerce ?
NIES FRANCK 07200 AUBENAS

Pokey : Le langage DEEP BLUE C nécessite en effet un éditeur de texte pour fonctionner vous pouvez bien entendu utiliser un traitement de texte par contre c'est inutile pour l'ASSEMBLEUR-EDITEUR d'ATARI qui possde son propre éditeur ainsi que le MACRO-ASSEMBLEUR.

Je voudrais me renseigner sur les jeux de la boutique Pressimage à 75, 40, 25 et 15 francs. Sont-ils en disquettes ou cassettes ?
JF. DELIGNY 93160 NOISY LE GRAND

Pokey : ATTENTION ! ! ! Lisez bien ! Ce ne sont pas des jeux. Pokey vous propose des NOTICES ou MANUELS D'UTILISATION en FRANCAIS. Pourquoi ?
Bon nombres de programmes sont importés directement d'angleterre et des U. S. A sans que les notices aient été traduites. Il est parfois très fastidieux d'avoir à traduire avant de pouvoir faire fonctionner le logiciel c'est pourquoi Pokey a voulu aider les jeunes lecteurs en traduisant les notices des logiciels les plus vendus en FRANCE.

J'aimerais avoir la liste française des revendeurs « sérieux » qui vendent des softs pour les 8 bits. Ou se procurer EARTH VIEW ? R. WICKY 83200 LE REVEST LES EAUX

Pokey : Nous esprons qu'une telle liste pourra être prochainement publié et nous faisons d'ailleurs appel aux revendeurs dynamiques pour qu'ils se manifestent dans nos colonnes. En attendant vous pouvez consulter ATARI France pour connaitre le revendeur le plus proche de votre domicile.
EARTH VIEW est un super logiciel et est vendu par le magasin MICRO-VIDEO PARIS (ou en vente par correspondance).

Mon ordinateur Atari interprète les guillemets en inverse vidéo comme des guillemets normales impliquant la fin de la variable alphanumérique. Que peut-on y faire ?
G. MARTIN Paris 15

Ceci pose effectivement des problèmes dans la saisie des routines en langage machine utilisant ce caractère.
LA SOLUTION : Remplacez dans votre variables les guillemets en inverse vidéo par un espace et ajoutez en bout de ligne l'instruction suivante :

: VARIABLE $(NUMÉRO DU CARACTERE'', NUMÉRO DU CARACTERE'')=CHR$(162)

Ce qui donne par exemple pour le programme d'éditeur de caractère du numéro 1 de Pokey la chose suivante :

5 SAV$=''h etc ... '' : SAV$(23, 23)=CHR$(162)

Pokey est heureux de saluer la naissance d'un club de « FANATARIQUES » VANNETAIS. Si vous aussi vous habitez dans la région de VANNES rejoignez vite Christophe et David. Pour prendre contact avec eux, téléphonez au 97. 54. 07. 23 ou au 97. 63. 60. 78.

Manuel possède un 130 XE et cherche des correspondant(es) dans la région de VALENTIGNEY (25700). Vous pouvez lui écrire à l'adresse suivante : M. HERNANDEZ Manuel
6 rue J. PROUDHON bat 18
Les buis
25700 VALENTIGNEY

Marc recherche lui aussi des correspondants dans la rgion de Carcassone pour qu'on le conseille sur le choix de livres et revues concernant l'assembleur. Son adresse :
M. DRUART MARC
Caux et senzens
11170 ALZONNE

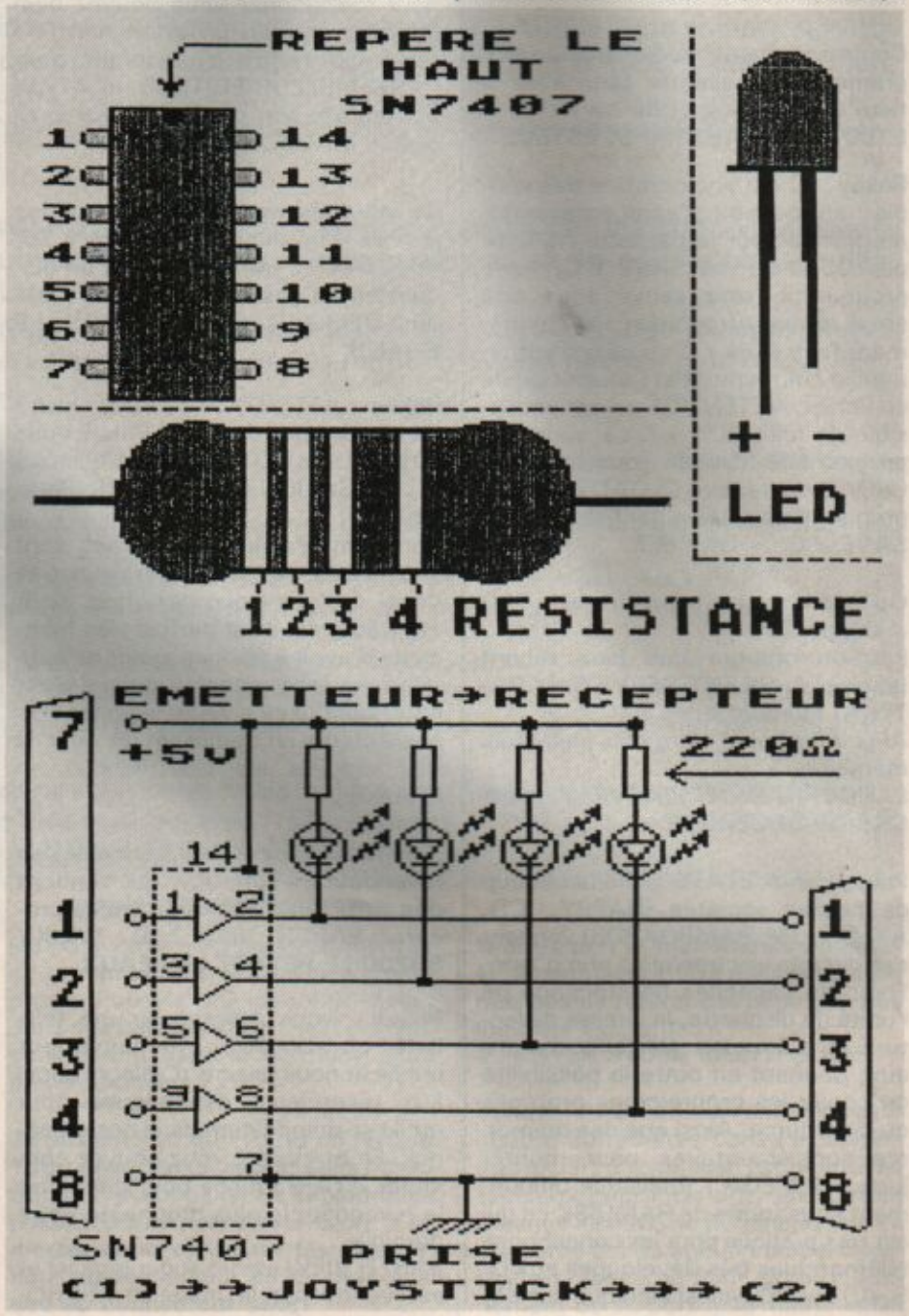
Comme vous avez pu vous en rendre compte Pokey offre GRATUITEMENT ses colonnes aux lecteurs désireux de nous faire part de la création de leur club de fans ou de ceux qui cherchent des correspondants alors... ecrivez-nous ! ! ! A BIENTOT

BIDOUILLE ESCLAVE ET MAITRE

Avec le montage publié dans ce numéro de POKEY, nous debutons une serie d'initiation à l'électronique digitale appliquée aux bidouilles possibles grace à votre ATARI. Nous allons faire communiquer entre eux deux ordinateurs ATARI. Cela en utilisant les deux prises joystick qui sont reliées à un circuit integré très courant : le P. I. A. (il sera expliqué plus en détail dans un prochain numéro de POKEY). Pour chaque ATARI, la sortie d'information se fera par la prise 1 et la réception par la prise 2 de l'autre ordinateur. En fait pour obtenir une liaison dans les deux sens, il faut réaliser deux fois le montage. Il existe toutefois une différence importante à noter : le +5 volts ne devra être relié qu'à l'ordinateur considéré comme MAITRE, l'autre sera alors considéré comme ESCLAVE (ces termes peuvent paraitre bizarres mais ils auront leur utilité dans les prochains numéros).

C'est donc le Maitre qui aura l'initiative de démarrer l'échange d'informations. Ceci bien admis, détaillons un peu les composants électroniques de ce montage. Le SN 7407 est un circuit intégré qui a 14 pattes (broches). Vu de dessus, l'encoche étant situé en haut, le 1 est en haut à gauche, le 7 est en bas à gauche, le 8 en bas à droite et le 14 en haut à droite (les numéros augmentent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre). Le 7407 va servir à protéger le P. I. A. qui est à l'intérieur de chaque ATARI et en même temps visualiser l'information présente en sortie de l'ordinateur. Cette information est inversée (par le SN 7407) car lors d'un RESET de l'ordinateur le P. I. A. ré-initialise les prises 1 et 2 en entrée (pour lire les manettes de jeu) ce qui fait que tout est à un niveau logique « 1 ». J'ai donc considéré qu'un « 0 » allumera une LED tandis qu' un « 1 » l'éteindra. Ainsi lors d'un reset toutes les LEDs seront éteintes. Une LED est une Diode Electro-Luminescente, une sorte de petite lampe, qui alimentée dans le BON sens avec un courant de 16 miliampère (mA) produit une lumière rouge. Vous en avez une en bas à droite sur votre 800xl (à gauche sur votre 130XE). La résistance en série avec chaque LED (voir schéma) sert à limiter le courant qui passe au travers (un courant trop important détruit la LED et le circuit). Réduire la valeur de cette résistance augmente la luminosité de la LED et diminue sa durée de vie. La consommation en courant (mA) est donnée en divisant 3500 par la valeur de la resistance.

Exemple 3500/220 = 16mA. Si vous diminuez R (ohms) vous augmentez I (mA). Il ne faut pas oublier que l'ordinateur Maitre devra alimenter 8 LEDs au total ce qui représente déjà



150 mA pour R = 220 ohms. Sur la gauche du schéma est représenté la prise manette de jeu de votre ATARI. Dans le trapèze figurent des numéros en face de petits ronds, cela correspond aux numéros de la prise femelle type « CANON 9 broches ». C'est le brochage que vous retrouvez page 137 du manuel de votre ATARI 130XE et qui est rappelé sur le deuxième schéma, vue de dos coté soudures. La seule différence entre les deux prises de part et d'autre du schéma est la broche 7 qui n'est relié que du coté Maitre. Que se passe t'il si vous reliez les deux ATARIs ensembles par cette broche 7 ? Et bien si vous éteignez l'un des ordinateurs, il sera alors alimenté en energie par l'autre ATARI et soit dit en passant il n'appreciera pas longtemps la plaisanterie. Le petit programme BASIC d'application sert à envoyer un nombre au hasard (0 à 15) puis affiche ce qu'il a recu de l'autre ATARI à chaque fois que vous appuyez sur RETURN. Dans POKEY 3, il sera plus détaillé et orienté P. I. A. Note : pour certains ATARIs le montant métallique de la prise CANON femelle empeche de brancher celle-ci dans la prise joystick de l'ATARI. Pour y remedier vous êtes obligés de couper ces parties métalliques qui l'entourent. ATTENTION ! certaines prises de mauvaise qualité perdent leurs broches lorsque vous enlevez le montant métallique... Il est donc inutile d'acheter le capot plastique de la prise Canon. Par contre vos soudures devrons etres solides car le seul moyen de retirer la prise de l'ATARI c'est en tirant sur les fils ! ! ! Une soudure solide se caractrise par un aspect brillant si elle parait triste et terne pas la peine d'aller la source du coin boire un coup vous pouvez l'éliminer et recommencer... Pour le moment il s'agit seulement d'initiation si cela vous plait POKEY continuera. Alors tous à vos traitements de textes et ecrivez-nous. COMMENT REPERER ET IDENTIFIER les différents composants de ce montage ? Les LEDs sont de couleur rouge exterieurement avec deux pattes longue dont une des deux est plus courte. Cette patte MOINS longue est appelée la cathode ; il faut la relier a une des sorties du SN7407 (patte 2, 4, 6 ou 8) suivant le schéma. La patte la PLUS longue est appele l'anode, elle est reliée à une résistance de 220 Ohms. A son autre bout la résitance est reliée au + 5 volts du montage. Les résistances sont identifiées par un 'CODE DES COULEURS' il y a quatre anneaux de couleur. La première de ces couleurs est repérée par le fait qu'elle se situe plus près de l'un des bords. L'ordre pour 220 Ohms est : Rouge, Rouge, Marron, Or. A part cette identification du sens de lecture des couleurs, les résistances n'ont pas de sens particulier pour leur montage. Comme c'est le premier Article d'une série, nous allons expliquer le code des couleurs appliquées aux résistances.
0 = Noir 1 = Marron 2 = Rouge
3 = Orange 4 = Jaune 5 = Vert
6 = Bleu 7 = Violet 8 = Gris 9 = Blanc
5% = dor 10% = Argent. L'ordre des anneaux donne : 1/ Dizaines
2/ Unités
3/ Multiplicateur
4/ Tolérance (% d'erreur par rapport a la valeur nominale). Ainsi pour 220 Ohms nous obtenons Dizaine = 2 Unités = 2 multiplié par 10 (Marron = 1 donc dix puissance 1). Par exemple : Jaune, Violet, Orange, Or donne 47 FOIS 1000 (donc 10 puissance 3)

Laurent DECOMBLE

VOICE MASTER

SEPTEMBRE 86 : Voice master de Covox Inc. arrive enfin en France. Il s'agit d'un digitaliseur de paroles de son et de musique (pensez à la demo Van Halen ou Madona).
La disquette livrée avec le materiel (boitier avec casque et micro connecté à l'ordinateur par la prise joystick 2) est disponible pour les ATARI 800, 800XL et 130XE.

On peut scinder en trois les fonctions de Voice Master :
1- digitalisation de la parole
2- reconnaissance de la parole
3- écriture d'une partition musicale d'après un air que vous sifflez ou chantonnez. L'exploitation et la manipulation de la parole ont été grandement facilitées en ajoutant 18 fontions supplémentaires au BASIC (19 pour l'ATARI 800). Il existe trois types de qualité : moyenne, normale et améliorée ainsi que différentes vitesses de restitution du son. La commande TRAIN + numéro du mot permet de faire de la reconnaissance de parole. A titre indicatif Voice Master met 1 seconde pour reconnaitre un mot parmi 32). SSAVE et SLOAD permettent d'étendre presque sans limites la taille des fichiers de parole. Ceux-ci sont réutilisables dans un programme BASIC même lorsque Voice Master n'est plus branché. Vous pouvez ainsi les personnaliser en y intégrant votre propre voix. Le logiciel qui réalise cette adaptation fait environ 500 octets. La mémoire allouée à la parole utilise au maximum 63. 5 KO (130XE), 23 KO (800 XL) et 14 KO (ATARI 800). On s'apercoit qu'un 130XE peut enregistrer beaucoup de parole. Les meilleures performances sont obtenues avec le RAM DISK du 130XE, l'accès étant alors très rapide. La troisième partie écoute l'air que vous fredonnez et transcrit la hauteur de votre voix en une note sur partition musicale. Celle-ci peut être mémorisée, rejouée, modifiée et imprimée. Voice Master est distribué en France par GUILLEMOT et est disponible chez MICRO-VIDEO (une bonne initiative). Test par DECOMBLE Laurent dit : Fanhard sur SAM. Liste des NOUVEAUX ordres BASIC : LEARN SPEAK VOLUME PAUSE RATE SPEED SCREEN PORT FREE SSAVE SLOAD ; TRAIN BLANK RECOG MINIMUM MAXIMUM TSAVE TLOAD. Le disque contient des démonstrations, les programmes et les utilitaires. Il y a deux notices 43 et 14 pages en ANGLAIS ! Mais c'est déjà bien qu'un tel produit arrive enfin en France alors qu'il existe aux U. S. A. depuis début 1985 ! ! !

COURBES FRACTALES

Tout le monde parle des FRACTALES, seulement peu de gens comprennent ce que ces courbes sont, et comment on les utilise pour simuler des phénomènes naturels dans les nouveaux jeux video comme les LUCASFILMS :
RESCUE ON FRACTALUS, KORONIS RIFT, EIDOLON.

Sans aucun doute, la plus célèbre des courbes fractales est la courbe de JULIA qui doit son nom a GASTON JULIA et PIERRE FATOU mathématiciens francais qui l'inventèrent en 1906 !

Le processus consiste en une extraction récurrente d'une racine carrée d'ou la formule de base : Z = Z2 + u.
Ici, Z et u sont des nombres complexes. Z est un point particulier dans le plan complexe et u est une constante complexe.

Les différentes étapes pour le calcul de Z :
1. mettre u compteur à zéro
2. multiplier Z par lui-même et ajouter u
3. mettre cette nouvelle valeur dans Z
4. calculer la taille de Z
5. incrémenter le compteur d'une unité
6. si la taille de Z est superieure ou égale a 2, sauter à l'étape 9
7. si le compteur est superieur a 100 sauter à l'étape 9
8. revenir à l'étape 2
9. arrêter l'iteration et se rappeler la valeur du compteur.

Donc, si la valeur du compteur est supérieure à 100, le point deviendra noir, toute autre valeur produira une autre couleur ;
par exemple, tous points étant dans la fourchette 0 a 10 seront rouges, 11 a 25 seront bleus etc.
En répétant cette opération pour chaque point sur l'écran vous pourrez créer votre propre courbe de Julia.
Vous pouvez aussi varier les coordonnées de départ et la constante complexe u pour créer une infinie variété de courbes.

Après avoir mis les choses au point , nous sommes maintenant en mesure de commencer. Le programme « COURBES FRACTALES » dans les pages de listings est en BASIC et nécessite 32 K au minimum sur un 800 XL ou 130 XE ainsi qu'un lecteur de disquette 810 ou 1050.
Taper ce programme et sauvegardez-le avant de l'executer, vérifier bien qu'il n'y ait pas d'erreurs avec le détecteur d'erreurs sur disquette.
Courbes Fractales est probablement le programme le plus lent que vous ayez jamais vu. En effet cela prend beaucoup de temps pour générer une image fractale, quelque fois cela peu durer 40 minutes, mais les courbes qui en résultent ne sont guère intéressantes.
Pour obtenir une courbe attractive, il faudra bien attendre 12 à 16 heures ... pour chaque image ! Pourquoi ? Comme je l'ai déjà expliqué, chaque coordonnée de l'écran est calculée 10 fois au minimum et jusqu'à 100 fois pour les coordonnées qui correspondent à l'infini. L'écran graphique que j'ai retenu pour cette application est le mode GTIA 10 (15360 points ! ! ! seulement). Pendant l'execution du programme la valeur du compteur de chaque point est sauvé sur la disquette (temporairement) il faut donc prévoir de mettre une disquette avec au minimum 123 secteurs de libres dans le lecteur.
ATTENTION ! si vous possédez un 130 XE, chargez le DOS et son RAMDISK sous BASIC, puis chargez le programme COURBES FRACTALES en modifiant la ligne 55 RAMDISK = 1. Ainsi, les valeurs du compteur iront dans le RAMDISK au lieu d'encombrer votre disquette d'images.
Il est aussi possible de couper l'affichage et le microprocesseur ANTIC, ce qui accélère la vitesse de calcul de 30 pour 100.
Si vous voulez cette option, repondez oui à la question « couper l'écran ? ». Bien entendu, si pendant la durée du travail, vous voulez jeter un œil de temps à autre, pressez la touche START pour regarder où vous en êtes, et lachez START pour que l'écran s'éteigne à nouveau.
L'image finale et ses coordonnées de calcul seront sauvées respectivement sous deux fichiers de 62 et 1 secteurs.
La première fois que vous utiliserez le programme, celui-ci vous demandera les coordonnées A, B et la TAILLE. Si vous n'avez pas d'idée, tapez RETURN, vous obtiendrez une courbe type grâce à des coordonnées par défaut. Trouvez un nom de 8 caractères à votre courbe (attention n'utilisez pas l'extension car le programme s'en sert). Une fois l'image créée, l'ordinateur la sauvegardera directement sur disquette (ne pas oublier de laisser l'unité de disquette allumée pendant toute la procédure) et l'écran réapparaitra pour vous signaler que la courbe est terminée.
Pour la voir, pressez START, et utilisez la barre d'espace pour revenir au menu de base voir ou créer.
Voilà, vous en savez assez maintenant ; à vous de jouer...

CHRISTOPHE MESLIN

L'EDITEUR D'ECRAN

Ou il est démontré que ce qui est (n'ayons pas peur des mots) la partie la plus géniale, et la plus visible ... de votre ATARI est paradoxalement la moins connue : je veux parler de L'EDITEUR D'ECRAN

Vous saviez déja que vous pouviez taper des instructions en mode direct (c'est à dire sans qu'elle soit précédée d'un numéro de ligne ce qui avait pour effet d'être exécuté juste après le RETURN).
A ce stade il me semble nécessaire de faire une transition. Ce qui va suivre n'a rien de passionnant en soit mais cela peut vous aider à bien comprendre cet article.
Admettons que vous ayez un programme de plusieurs centaines de lignes numérotées de 10 en 10 et que vous désiriez supprimer les lignes 10 à 100 .
Vous pouriez bien entendu taper 10 RETURN
20 RETURN
30 etc.
Mais vous avouez avec moi que c'est relativement pénible.

Maintenant en utilisant l'éditeur d'écran :
Effacez l'écran et tapez
FOR I=10 TO 100 STEP 10 : ? I : NEXT I [RETURN]

Ensuite avec les flèches ammener le curseur (le carré blanc si vous préferez) au niveau du 10 affiché précèdament , puis pressez RETURN sans interruption jusqu'à ce que le curseur soit en bas de l'écran. Vous avez ainsi validé toutes les lignes désirées.

L'intérêt d'une telle démarche n'est pas énorme mais peut-être voyez vous où je veux en venir ...

JE RESUME :
Grace à l'éditeur d'écran en « baladant » le curseur on execute les instructions (ou commandes) affichées.

Maintenant comment utiliser l'éditeur d'écran dans un programme.

Ceci est possible grace à deux petits POKEs magiques qui sont respectivement **POKE 842, 13 : STOP** et **POKE 842, 12.**
Le premier démmare le défilement du curseur, le second le stoppe !

Mais ceci étant peut-être bien embrouillé dans vos esprits voici un exemple pour y voir plus clair.
Tapez ce programme et exécutez le (attention le calcul doit être sous la forme 3*2+7-1 [RETURN] par exemple).

```
5 DIM A$(45)
10 GRAPHICS 0
20 ? : ? '' CALCULATRICE''
30 POSITION 2, 10 : ? « ENTREZ VOTRE CALCUL SUIVI DE [RETURN] »
40 INPUT A$
50 GRAPHICS 0 : ? : ? : ? : ? « B= » ; A$
60 ? : ? : ? « POKE 842, 12 : GOTO 100 »
70 POSITION 0, 0 : POKE 842, 13 : STOP
100 GRAPHICS 0 : ? A$ ; « = » ; B : END
```

Vous comprenez ici la puissance d'un tel outil.
En effet : faire un tel programme en basic sans recourir à l'éditeur d'écran est quasiment impossible.

Comprenons bien le mécanisme et dissocions bien les instructions executées de celles qui sont affichées.
Dans le cas de ce programme les lignes 50 et 60 affichent des instructions qui ne seront executées qu'apres le passage à la ligne 70.

Maintenant vous savez tout ... à vous de jouer ...

On peut trouver à ce procèdé une foule d'application , en voila quelques unes en vrac pour vous mettre sur la voie ...

```
9 GRAPHICS 0
10 ? « EFFACEMENT D'UNE PARTIE DE PRG »
20 POSITION 0, 10 : ? « DEBUT, FIN, ECART MINI ENTRE 2 LIGNES » : INPUT D, F, E : GRAPHICS 0 : ? : ? : ?
30 FOR I=D TO F STEP E : ? I : N=N+1 : IF N>15 THEN N=0 : GOSUB 100
35 NEXT I : ? « POKE842, 12 : END » : POS. 0, 0 : POKE842, 13 : STOP
100 ? « POKE842, 12 : GR. 0 : ? : ? : ? : RET. » : POS. 0, 0 : POKE 842, 13 : STOP
```

CREATION DE TABLEAUX ALPHANUMERIQUES

```
2 REM INITIALISATION
3 DIM B$(20)
5 GRAPHICS 0 : ? : ? : FOR I=1 TO 5 : ? « DIM A » ; I ; « $(20) » : ? : ? : NEXT I : ? « POKE842, 12 : G. 10 »
7 POS. 0, 0 : POKE842, 13 : STOP
10GR. 0 : FORZ=1 TO 5 : INPUT B$ : GR. 0 : ? : ? : ? « A » ; Z ; « $=B$ » : ? : ? : ? « POKE842, 12 : G. 12 » : POS. 0, 0
11 POKE 842, 13 : STOP
12 NEXT Z
15 GR. 0 : ? A1$, A2$, A3$, A4$, A5$
```

Vous savez que des instructions comme LIST ou ENTER arrêtent l'exécution du programme après avoir été utilisées **vous pouvez y remèdier toujours grace à l'éditeur d'écran !**
Vous pouvez aussi transformer un fichier en lignes de DATA.
Entre autres ! Faites marcher votre imagination.

Franck Jeannin

CONVENTION LISTING

Vous disposez, avec POKEY, de trois outils pour mieux exploiter les listings parus dans ce numéro :

• Le tableau ci-dessous qui vous dit comment obtenir les caractères graphiques spéciaux qui émaillent de temps en temps les programmes que nous vous proposons.

• Un vérificateur de listings pour ceux qui possèdent un lecteur de disquettes.

Un vérificateur de listings pour ceux qui possèdent un lecteur de cassettes.

Ces deux programmes sont publiés dans le présent numéro. Ils vous permettent de savoir dans quelle ligne vous avez fait une erreur. Usez-en, avant de conclure à une faute de frappe de notre part. La manière dont nous fabriquons le cahier des listings rend hautement improbable cette éventualité.

Enfin, si vous vous sentez paresseux pour taper les listings, vous pouvez vous procurer auprès de Pressimage la disquette qui contient tous les programmes de POKEY.

MODE D'EMPLOI

Les tableaux qui suivent vous indiquent comment obtenir les signes graphiques que vous pouvez rencontrer dans les listings de POKEY. Pour le premier tableau, vous tapez comme suit :

• Si vous rencontrez un CTRL, vous devez taper le signe qui suit en MEME TEMPS que CTRL.

• Si vous rencontrez un ESC, vous devez taper d'abord ESC et ensuite le signe qui suit.

Pour le deuxième tableau les mêmes règles s'appliquent, mais vous devez auparavant presser la touche video inverse. C'est-à-dire celle qui a le logo Atari sur l'ancienne série, celle qui a un carre minoir/mi-blanc sur les XL.

TABLEAU N° 1

CTRL ,	CTRL T	ESC CTRL 2
CTRL A	CTRL U	ESC CTRL DELETE
CTRL B	CTRL V	ESC CTRL INSERT
CTRL C	CTRL W	SHIFT =
CTRL D	CTRL X	ESC SHIFT CLEAR
CTRL E	CTRL Y	
CTRL F	CTRL Z	
CTRL G	ESC ESC	
CTRL H	ESC CTRL -	
CTRL I	ESC CTRL =	
CTRL J	ESC CTRL +	
CTRL K	ESC CTRL *	
CTRL L	CTRL .	
CTRL M	CTRL ;	
CTRL N	ESC DELETE	
CTRL O	ESC TAB	
CTRL P	ESC SHIFT DELETE	
CTRL Q	ESC SHIFT INSERT	
CTRL R	ESC CTRL TAB	
CTRL S	ESC SHIFT TAB	

TABLEAU N° 2

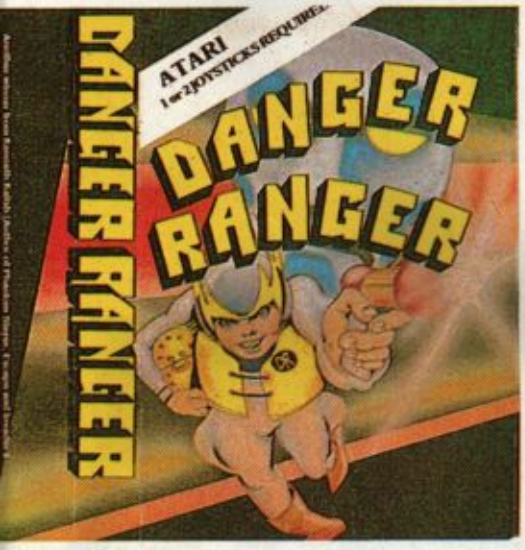
CTRL ,	CTRL O
CTRL A	CTRL P
CTRL B	CTRL Q
CTRL C	CTRL R
CTRL D	CTRL S
CTRL E	CTRL T
CTRL F	CTRL U
CTRL G	CTRL V
CTRL H	CTRL W
CTRL I	CTRL X
CTRL J	CTRL Y
CTRL K	CTRL Z
CTRL L	CTRL .
CTRL M	CTRL ;
CTRL N	SHIFT =

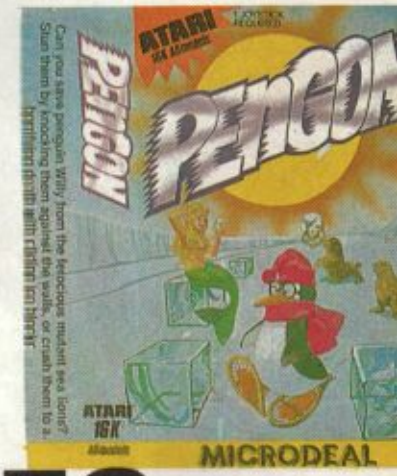
"Cahier des listings" manquant

LA FOIRE AUX AFFAIRES

La distribution des logiciels et périphériques pour la gamme XL/XE n'a jamais été très bonne en France. C'est peut être encore pire actuellement avec la déroute de NASA, la seule chaine qui distribuait l'Atari , et avec l'essor important de la ligne ST qui commence à faire de l'ombre à ses petits frères.

Pour compenser cet état de fait, Pressimage s'est associé avec MICRO VIDEO, pour vous proposer un grand nombre de produits pour votre machine. Et puis, comme c'est bientôt Noël, ces produits vous sont proposés à des prix comme vous n'en avez jamais vu sur Atari. Bon shopping !





LA FOIRE AUX CASSETTES

FCD04 DANGER RANGER
Retrouver 10 clés dans les différents tableaux de Danger Ranger. Il faut éviter les Urnes flottantes, les chauve souris radioactives et les 'Roving Eyes'.

FCD13 VEGAS JACKPOT
Pour les amateurs de jeux de hasard, les célèbres machines à sous de Las Vegas.

FCD02 ARENA
Dans la tradition de Robotron, Arena est un des jeux les plus rapides disponibles sur l'Atari.

FCD01 SHUTTLE
Simulation de navette spatiale.

FCD05 CUTHBERT GOES WALKABOUT
Directement inspiré d'un des best sellers d'Activision, PITFALL.
De nombreux écrans en scrolling pour des dangers multiples sur Terre , sous terre et dans les airs.

FCD06 PENGON
Encore un remake d'un célèbre jeu d'arcade. Des plus jeunes aux plus vieux, tous apprécieront les aventures du petit pingouin et de ses diamants.

FCD07 ACTION BIKER
Excellente simulation de course de motos.

FCD08 CRYSTAL RAIDERS
Jeu d'action et de guerre tout azimuth.

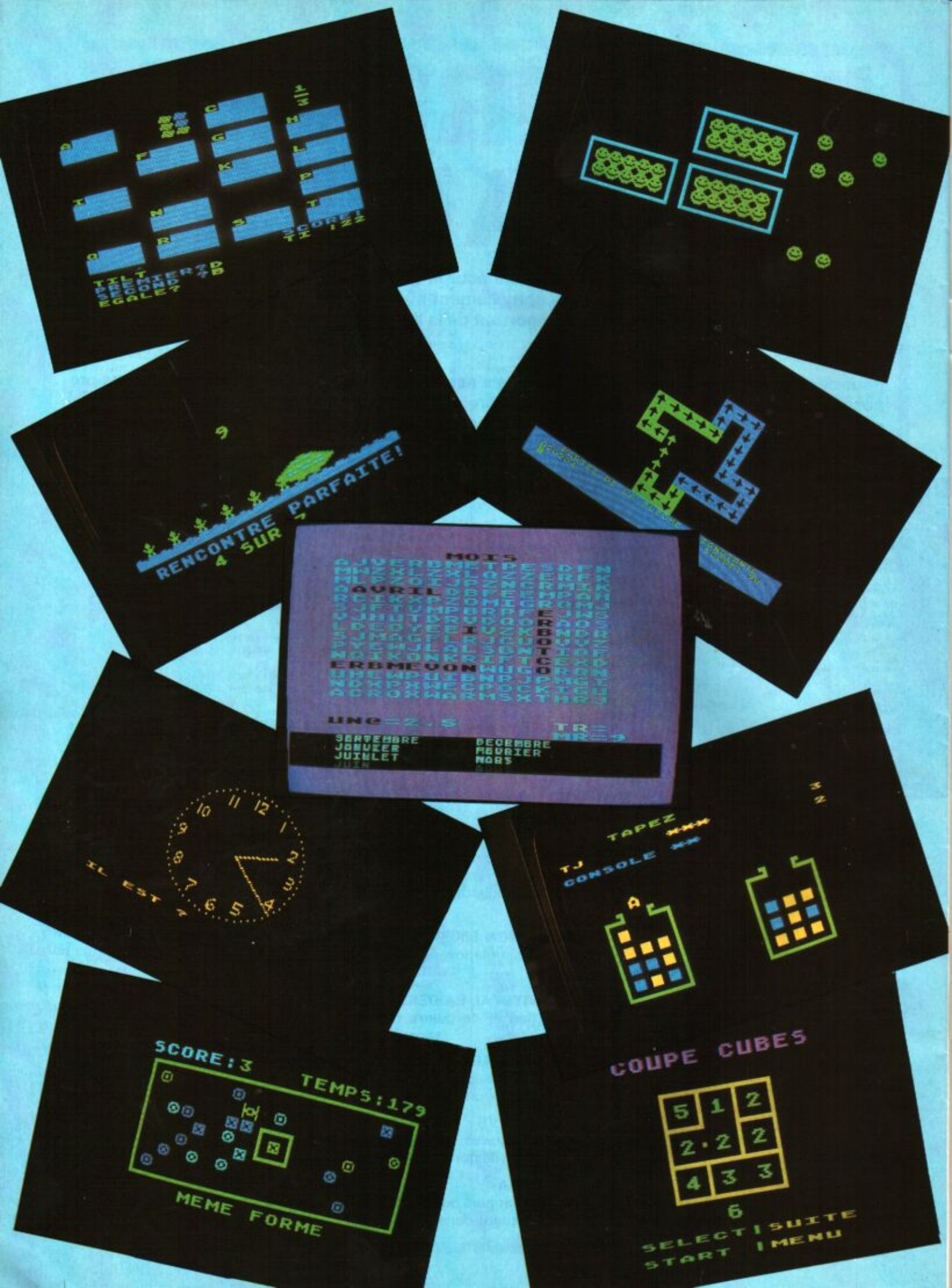
FCD09 KIK START
Course d'obstacles sur moto. Peut se jouer à deux joueurs en même temps.

FCD10 LAST V8
Course de voitures. Un des jeux les plus coté de Mastertronic.

FCD11 NINJA
Le meilleur rapport qualité prix pour cet affrontement dans les arts martiaux.

FCD12 ONE MAN HIS DROID
Jeu de labyrinthe et de robots. Vous ne voyez qu'une partie du parcours à la fois.

FCD03 MR DIG
Inspiré du célèbre jeu d'arcade Mr DO, un des classiques du jeu d'adresse.


SCORE:
TILT
PREMIER?D
SECOND ?B
EGALE?
RENCONTRE PARFAITE!
4 SUR 7
MOIS
AVRIL
ERBMEVON
UNe=2.5
TR=
MR=9
SEPTEMBRE
JANVIER
JUILLET
DECEMBRE
FEVRIER
MARS
IL EST
TJ TAPEZ
CONSOLE
SCORE:3
TEMPS:179
MEME FORME
COUPE CUBES
SELECT!SUITE
START !MENU

LA PEDAGOGIE

POUR LES PETITS

En cassette :

LPP01 HICKORY DICKORY -Francais-
Le temps. Sa représentation avec des aiguilles ou des chiffres.

LPP02 MATHEMATIC TAC TOE -Francais-
Le calcul sous forme de jeu.

LPP03 CUBES -Francais-
Orientation spatiale.

LPP04 COMMENT COMPTER -Francais-
Apprendre les premiers chiffres.

LPP05 CROCODILE / FLIP FLOP -Francais-
Un programme de révision des multiplications et des divisions. Chaque fois que l'on se trompe le crocodile mange un poisson.
Plus un programme de reconnaissance spatiale. Une figure est-elle déduite d'une autre par glissement rotation ou inversée comme dans un miroir.

LPP06 GOLF / BARRE -Francais-
L'écran se transforme en terrain de golf ce qui permet d' apprendre à apprécier les angles et les distances.
Plus un programme de combinaison d'additions et de soustractions pour arriver à un résultat donné.

LPP07 INSECTIVORES / CONCENTRATION -Francais-
Logiciel d'apprentissage de la notion de nombres positifs et de nombres négatifs. Ces notions sont représentées par deux insectes de couleurs différentes qui s'affrontent et s'annulent.
Concentration étudie les coordonnées, les fractions et pose des exercices de mémoire.

LPP08 LES BONBONS / CHAOS -Francais-

En disquette :

LPP51 GLOUP / FLECHE -Francais-
Reconstituer une figure géomètrique, par des déplacements sur l'écran d'un certain nombre de pas.

LPP52 CROCODILE / FLIP FLOP -Francais-
Un programme de révision des multiplications et des divisions. Chaque fois que l'on se trompe le crocodile mange un poisson.
Plus un programme de reconnaissance spatiale. Une figure est-elle déduite d'une autre par glissement rotation ou inversée comme dans un miroir.

LPP53 GOLF / BARRE -Francais-
L'écran se transforme en terrain de golf ce qui permet d' apprendre à apprécier les angles et les distances.
Plus un programme de combinaison d'additions et de soustractions pour arriver à un résultat donné.

LPP54 EXTRATERRESTRES MATUVU -Francais-
Reconnaitre les chiffres, notion de plus et de moins à l'aide d'une soucoupe volante. Apprendre à compter à l'aide de visages qui apparaissent sur l'écran.

LPP55 LES BONBONS / CHAOS -Francais-
Programme visant à faire reconnaitre à l'enfant les formes et les couleurs. Sur l'écran apparait une forme simple avec une couleur. Il faut rechercher tout autour de l'écran la forme et la couleur identique sans toucher aux autres figures.

POUR LES MOYENS

En disquette :

LPM51 QUESTIONS ET REPONSES -Francais-
Permet de fabriquer des questionnaires sur toutes sortes de sujets sous formes de choix multiples.

LPM52 CACHE CACHE DE MOTS -Francais-
Jeu pédagogique.

LPM53 DRAPEAUX D'EUROPE -Francais-
Jeu pédagogique pour mieux connaitre les pays d'Europe au travers de leurs drapeaux.

LPM54 GEOGRAPHIE -Francais-
Jeu pédagogique.

LPM55 WORD GO -Francais-
Initiation à l'anglais.

POUR LES GRANDS

En cartouche :

LPG01 ATARILAB -Cartouche- -Francais-
Un laboratoire complet comprenant thermomètres, sondes et un manuel de 200 pages

En cassette :

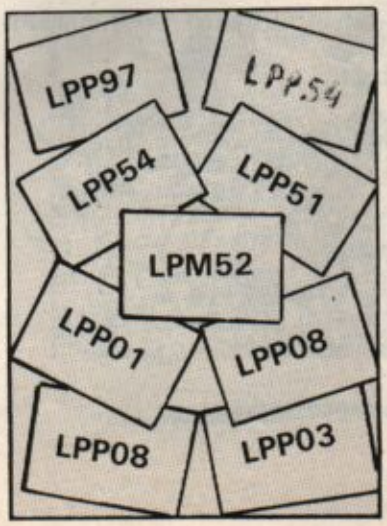
LPG02 MINISTRE DE L'ENERGIE -Francais-
Jeu pédagogique de simulation économique.

LPG03 CENTRALE NUCLEAIRE -Francais-
Le fonctionnement complet d'une centrale nucléaire. Plus un jeu pédagogique avec un scénario catastrophe.

En disquette :

LPG51 CONSTRUCTION ELECTRIQUE -Francais-
Différents circuits électroniques sont étudiés.

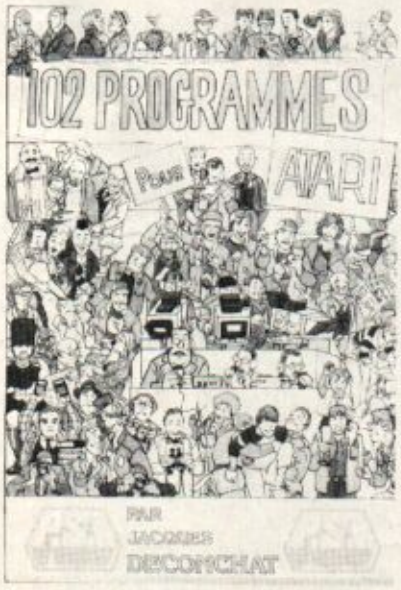
LPG52 CALCUL ALGEBRIQUE -Francais-
Eléments d'algèbre pour les classes secondaires.



LA FOIRE AUX LIVRES

FAL01 CONNAITRE LE BASIC ATARI
Une approche rapide, facile et agréable. Comprend : Programmation en Basic / Graphiques, couleurs et sons. Soutenu par de nombreux dessins, graphiques et tableaux, le texte vous permet d'assimiler sans douleur le Basic Atari.

FAL02 102 PROGRAMMES BASIC POUR ATARI
Divisé en 5 niveaux de difficulté, du débutant au confirmé. Chaque listing est commenté permettant au lecteur de comprendre les différentes routines de Basic et au bout du compte d'écrire ses propres programmes. Les listings comportent principalement des jeux.



FAL03 LES PERIPHERIQUES DE L'ATARI
Etude du magnéto-cassette et de ses fichiers, du lecteur de disquette et de ses fichiers, des différentes imprimantes et de leurs codes. Le système d'exploitation. La gestion des données. Les différents autres périphériques.

FAL04 PREMIERS PAS AVEC L'ATARI
240 pages d'introduction à la ligne des ordinateurs 8bits Atari.
Toutes les fonctions du Basic et ses rapports avec l'écran, le haut parleur et les différents périphériques.

FAL05 DE RE ATARI
Pour les programmeurs ayant bien assimilé le Basic et désirant aller plus loin dans la réalisation de jeux ou autres projets sophistiqués. Etudie le processeur ANTIC et la Display list, les registres de couleur et les jeux de caractères, l'animation par les players missiles (sprites), les interruptions de display list qui permettent de mélanger plusieurs modes graphiques sur un même écran, les scrollings ou défilements d'écran. Etudie la génération du son sur l'Atari et ses différentes techniques logicielles. Des chapitres viennent ensuite analyser le système d'exploitation intégré aux machines, le système d'exploitation de la disquette, les fichiers AUTORUN. SYS. Enfin le Basic est complètement disséqué, le processus de l'interprtation, l'execution et l'amélioration des performances des programmes.
Complété par des annexes sur l'utilisation de la mémoire, le magnéto cassette(mélange du son et des données numériques) et le GTIA. Indispensable pour vraiment developper sur Atari.

TOUS CES LIVRES SONT EN FRANCAIS.

FAL06 LE LANGAGE C
Variables, Opérandes, Fonctions et pointeurs, Tableaux, Macro substitutions. Les données de Base. Les expressions, Le déroulement du programme. Bibliothèque standard.

FAL07 LE PASCAL ISO
Présentation. Type de données standard. Elements de programmation. Structures de controle. Autre type de donées. Procédures et fonctions. Fichiers. Variables dynamiques. Annexes.

GESTION

LGA02 GESTION FAMILIALE Disquette-
Gestion complète d'un budget familial.

LGA03 CODEWRITER -Disquette-
Logiciel permettant de fabriquer soi-même une application professionnelle (Gestion de stock, Paye, etc...) adaptée à ses besoins.

LGA04 KEYWORLD -Disquette-
Traitement de texte. Ne marche qu'avec une imprimante Epson ou compatible.

LG001 SYNFILE -Disquette-
Logiciel de gestion de fichiers très performant. Permet jusqu'à 16000 fiches avec un 130 XE.

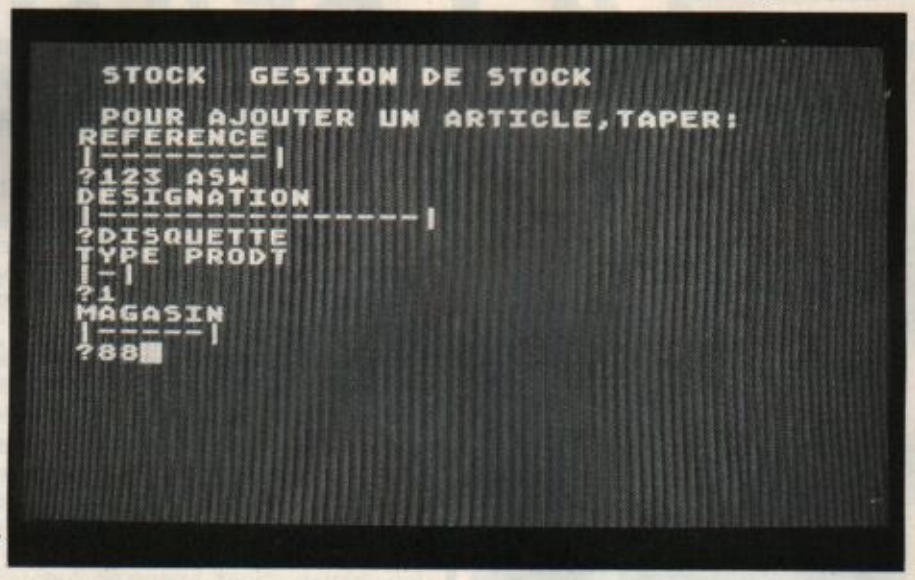
LG002 SYNCALC -Disquette-
Tableur de dernière génération. Beaucoup plus puissant que VISICALC.

LGA01 GESTION DE DONNEES - Disquette-
Ce logiciel vous permet de mettre en fiches des adresses, une collection de disques ... . .

LG004 COMPTABILITE -Disquette-
Nécessite deux lecteurs de disquettes. Permet la constitution d'un système informatique de comptabilité à un prix jamais vu jusqu'alors. Logiciel plus performant que la plupart de ceux proposés sur des machines professionelles.

Très facile à utiliser. Reconnait la mémoire supplémentaire du 130XE.

LG003 SYNTREND -Disquette-
Gestion graphique et statistiques des données générées par SYNCALC ou SYNFILE. Peut également être utilisé directement sans ces logiciels.



PROGRAMMATION

LPI01 INITIATION AU BASIC (1) -Cassette-
Premier volume d'initiation. Les premières instructions.

LPI02 INITIATION AU BASIC (2) -Cassette-
Les instructions plus complètes.

LPI03 INITIATION AU BASIC (3) -Cassette-
Le graphisme et le son.

LP001 MACRO ASSEMBLEUR -Disquette-
Pour la programmation des jeux, le Basic ne suffit pas. Le macro-Assembleur vous permet d'accélérer vos logiciels en particulier tout ceux qui incluent des animations graphiques.

LP010 DEBOGUEUR POUR ASSEMBLEUR -Disquette-
Indispensable pour mettre au point les programmes écrits en Assembleur.

LP002 PASCAL -Disquette-
Nécessite deux lecteurs disquettes. Le Pascal Atari est le plus complet des Pascal disponibles pour les XL/XE. En particulier il est adapté à la gestion de l'animation graphique.

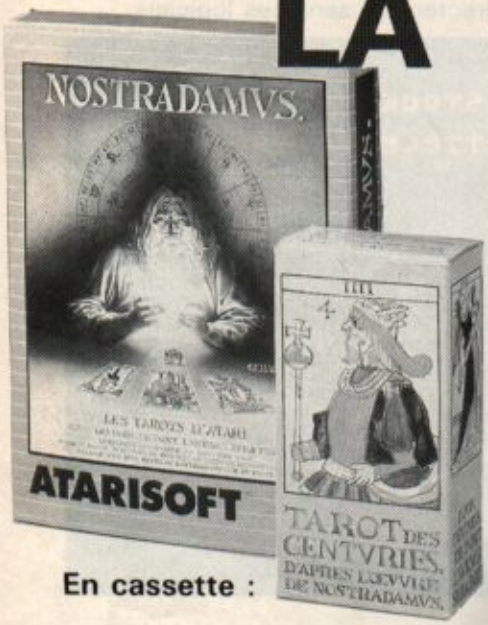
LP003 FORTH -Disquette-
Un des langages les plus rapides.

LP004 DEEP BLUE C Disquette-
Le C est en train de devenir le langage de choix des ordinateurs 16/32 bits. Entrainez vous dès maintenant à ce langage d'avenir.
(La plupart des jeux de l'Atari ST est en C).

LP005 MATH LIB C -Disquette-
Bibliothèque mathématique pour le Deep Blue C.

LP006 DOS ICONIQUE - Disquette (voir pub page 48)

LA FOIRE A LA CREATIVITE



En cassette :

LCA01 JOUER DU PIANO
Un piano est dessiné sur l'écran. Chaque touche est mobilisé par le clavier.

LCA02 LA BOITE A MUSIQUE
Approche musicale originale.

En disquette :

LCA51 CULTURE PHYSIQUE
Veronique et Davina sur votre micro-ordinateur.

LCA52 JOUER DU PIANO
Un piano est dessiné sur l'écran. Chaque touche est mobilisé par le clavier.

LCA53 NOSTRADAMUS
Pour ceux qui aiment les sciences divinatoires. Livré avec un vrai jeu de Tarot. Parmi les plus beaux graphiques de l'Atari.

LCA54 SCREEN PLOT
Vous permet de reporter sur l'imprimante ATARI 1020 la plupart des graphiques générés sur écran. En particulier avec le logiciel de la tablette tactile et avec PAINT, RAMBRANDT, ATARI WORLD, MICRO PAINTER, MICRO ILLUSTRATOR, ...

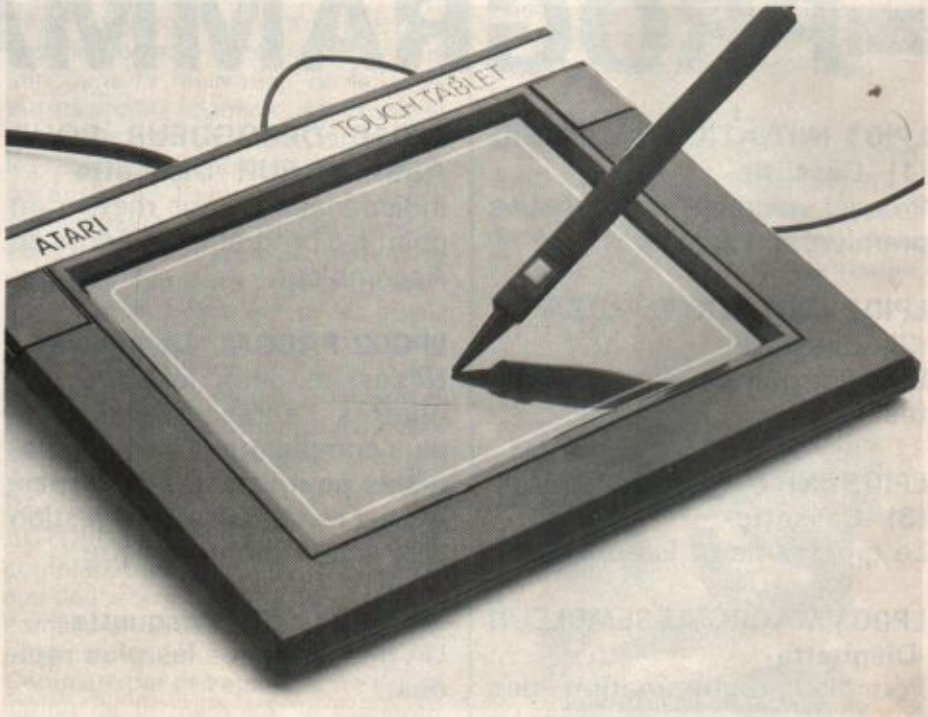
LCA55 PRINT SHOP
Vous transforme, vous, votre Atari et votre imprimante compatible Epson en petit imprimeur. En tête de lettres, cartes de vœux, ...
Il permet également la confection de messages géants en écrivant sur le papier de l'imprimante dans le sens verticale avec des lettres énormes. Des dizaines d'icones déjà dessinés, plusieurs polices de caractères laissent libre cours à votre créativité.

LCA56 GRAPHICS LIBRARY
Une disquette avec des dizaines de nouveaux icones pour aller avec Print Shop. Attention ! ne marche qu'avec Print Shop.

LCA57 MOVIE MAKER
Tout pour faire vos propres dessins animés. De la table à dessin au film définitif. Passionnant !

Special !

LCA99 LA TABLETTE TACTILE
Comme les pros du dessin assisté par ordinateur, vous pouvez créez sur votre Atari avec une tablette à digitaliser. Livré avec une cartouche qui contient un puissant logiciel graphique.
Vous pouvez sauver vos dessins sur cassette ou disquette.
Attention ! Quantité limitée.



POUR VOTRE ATARI

Page composee avec PRINT SHOP

LA FOIRE AUX CARTOUCHES

On vous avait dit qu'elles étaient introuvables ! Les meilleures cartouches de jeux d'arcade pour Atari. Si vous possédez un Atari 400, 800, 600XL, 800XL ou 130 XE, vous n'avez pas besoin de lecteur de cassettes ou de lecteur de disquettes pour jouer chez vous aux meilleurs jeux de café.
Elles vous sont proposées à un prix jamais vu.
(Voir Bon de commande dans ce numéro)

FOC01 PACMAN
Le jeu le plus célèbre de l'histoire du jeu vidéo. Tout le monde aime le petit glouton, ses fantomes et ses pastilles.

FOC02 DEFENDER
Un scrolling d'enfer de gauche à droite. Un radar qui positionne les formations ennemies. Et une guerre de l'espace tout azimuth.

FOC11 DECATHLON
De nombreuses simulations d'athlétisme. Courses de plat, de haies, sauts et lancers. Encore plus amusant à deux.

FOC12 BEAM RIDER
Scénario originale pour une guerre de l'espace. Un des grands classique d'activision.

FOC08 STAR WARS
Basé sur le film du même nom, une simulation en trois dimensions et plusieurs tableaux.

FOC09 GYRUSS
Dans la lignée des Galaxian, Galaga et consort un jeu de guerre de l'espace qui a ses inconditionnels.

FOC05 MOON PATROL
Un véhicule lunaire aux prises avec les crevasses, les engins ennemis au sol ou dans les airs.

FOC10 JUNGLE HUNT
Pourrait s'appeler les aventures de Tarzan. Dans la jungle, dans un torrent ou dans le village des indigènes, attention aux rebondissements. Superbe graphisme.

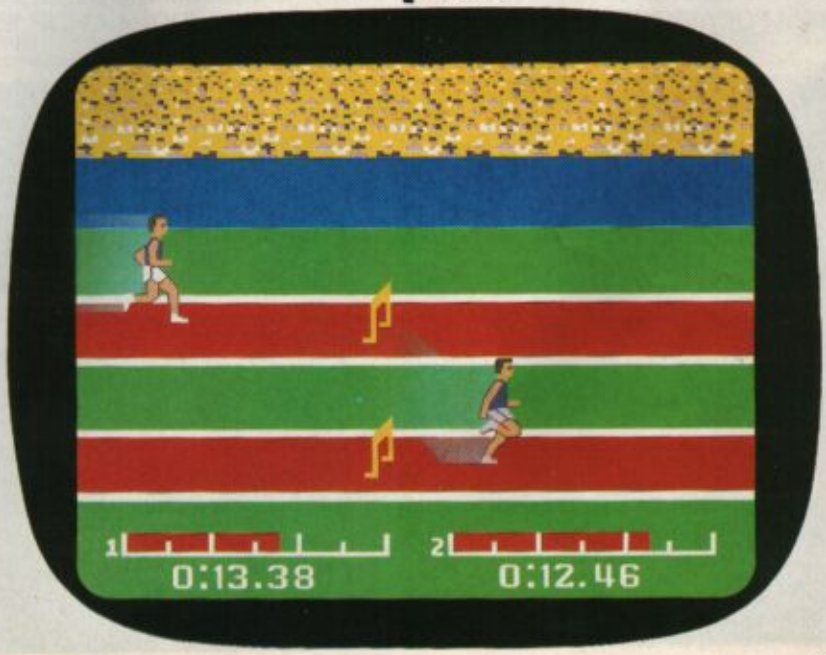
FOC13 RIVER RAID
Un scrolling sans fin le long d'un fleuve stratégique ou abondent bateaux de guerre, tanks, avions, ballons. Survol dangereux. Un de nos favoris.

FOC03 STAR RAIDERS
La plus connue des simulations 3D. Patrouillez la Galaxie à la recherche des affreux envahisseurs. Protégez vos Bases. Réalisme extraordinaire.

FOC06 MR DO
Encore un grand classique de l'Arcade. Dans la veine de PAcMAn et de son labyrinthe avec plein d'obstacles en plus.

FOC04 CENTIPEDE
La petite chenille a donné naissance à de nombreux imitateurs. Aucun n'a réussi à reproduire l'ambiance de l'original.

FOC07 Q-BERT
Le joyeux Q-Bert et sa pyramide sont également à l'origine d'une grande famille de jeux. Remettre tous les carreaux de la même couleur vous tiendra en haleine de longues heures durant.



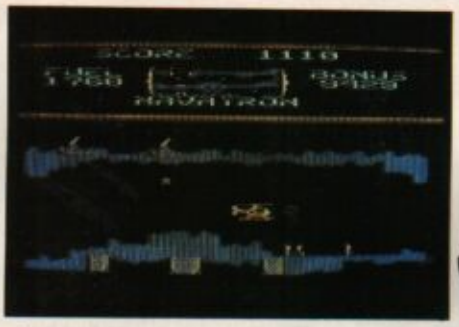
LES MEILLEURES COMPILATIONS

En cassette :

CPC01 GREATEST HITS
Databyte a réuni trois des meilleurs jeux de la société américaine First Star sur cette cassette. BRISTLES, les aventures désopilantes d'un peintre en batiment. Multi-tableaux. FLIP FLOP est un jeu dans la veine de QBERT mais avec des tableaux supplémentaires. ASTROCHASE se passe dans les étoiles, vous êtes un des derniers défenseurs de la galaxie. Supergraphiques.

CPC02 ARCADE CLASSIC
Les meilleurs jeux de Datasoft : DIG DUG, MR DO, POLE POSITION et PACMAN. Ces quatre grands classiques des jeux d'arcade sont réunis sur une même cassette.

CPC03 SMASH HITS (1)
Contient JET BOOT JACK, FIREFLEET, DAN STRIKES BACK, CAPTAIN STICKY'S GOLD et HYPERBLAST



CPC04 SMASH HITS (2)
Contient STRANDED, DIAMONDS, ROBIN HOOD, CITADEL WARRIOR et JET BOOT JACK.

CPC05 SMASH HITS (3)
Contient AIR STRIKE II, BATTY BUILDERS, BREATH OF THE DRAGON, NEPTUNE'S DAUGHTER et JET BOOT JACK.

CPC06 SMASH HITS (4)
Contient le célèbre jeu de Karaté CHOP SUEY, KISSIN COUSINS, HI JACK et FIRE CHIEF.

CPC07 SMASH HITS (5)
Contient ELECTRAGLIDE, MEDIATOR, QUASIMODO et CHOP SUEY

CPC08 SMASH HITS (6)
Contient DRELBS, ELECTRAGLIDE, FORT APOCALYPSE, et TIMESLIP

En disquette :

CPD08 SMASH HITS (6)
Contient DRELBS, ELECTRAGLIDE, FORT APOCALYPSE, et TIMESLIP

CPD07 SMASH HITS (5)
Contient ELECTRAGLIDE, MEDIATOR, QUASIMODO et CHOP SUEY

CPD01 GREATEST HITS
Databyte a réuni trois des meilleurs jeux de la société américaine First Star sur cette cassette. BRISTLES, les aventures désopilantes d'un peintre en batiment. Multi-tableaux. FLIP FLOP est un jeu dans la veine de QBERT mais avec des tableaux supplémentaires. ASTROCHASE se passe dans les étoiles, vous êtes un des derniers défenseurs de la galaxie. Supergraphiques.

CPD06 SMASH HITS (4)
Contient le célèbre jeu de Karaté CHOP SUEY, KISSIN COUSINS, HI JACK et FIRE CHIEF.

CPD09 TRIPLE PACK
Une offre exceptionnelle. Contient BEACH HEAD, RAID OVER MOSCOW et BEACH HEAD II. Des heures de combats en tout genre à un prix jamais vu !

LES BEST-SELLERS

JEUX D'AVENTURE ET DE REFLEXION

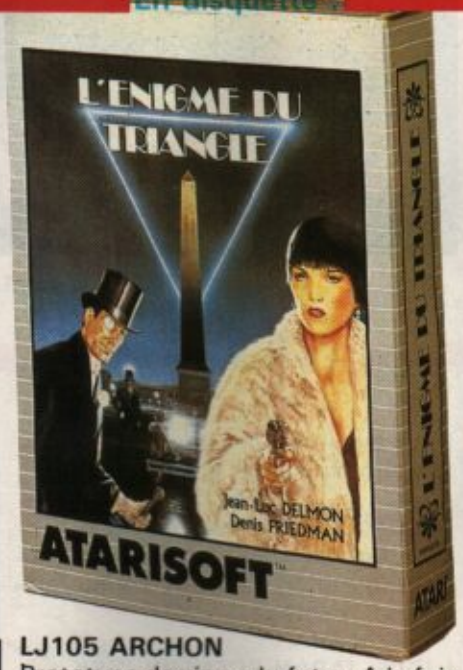
En disquette :

LJ101 ADVENTURE WRITER
-Disquette-Faites vous-même le scénario de VOTRE jeu d'aventure. L'ordinateur se charge du reste. Entièrement en Francais. Vos amis devront résoudre les énigmes que vous aurez semé tout au long de l'aventure.

LJ102 ENIGME DU TRIANGLE
-Disquette-Un des rares jeux d'aventure en francais sur l'Atari. Dans le Paris d'Arsene Lupin, les périgrinations d'un apprenti détective.

LJ104 LE PROMOTEUR -Disquette-
Dans la lignée de Mule, une simulation économique entièrement graphique. Serez vous un génial Promoteur.

LJ103 CAMELEON -Disquette-
Un des jeux de stratégie les plus passionnants sur la machine. Impossible à jouer ailleurs que sur un ordinateur, car il se sert des possibilités spécifiques de la machine.



LJ105 ARCHON
Prototype des jeux du futur. A la fois aventure, action et reflexion, ARCHON a marqué une étape dans l'histoire du jeu vidéo.

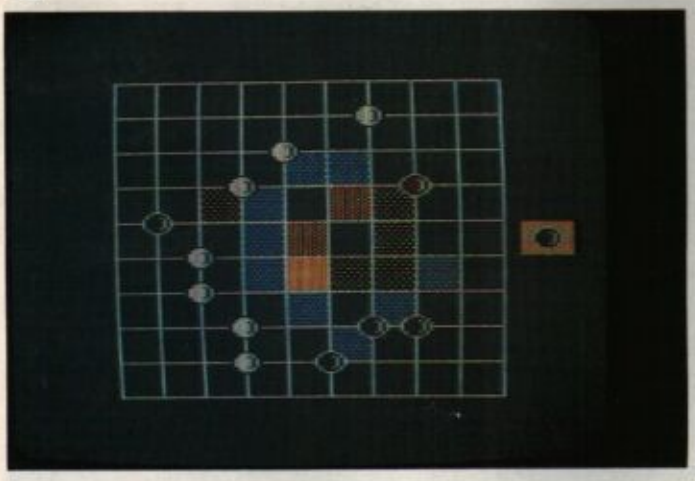
LJ106 REALM OF IMPOSSIBILITY
Des dizaines de tableau, aventure et arcade, signé Electronic Arts.

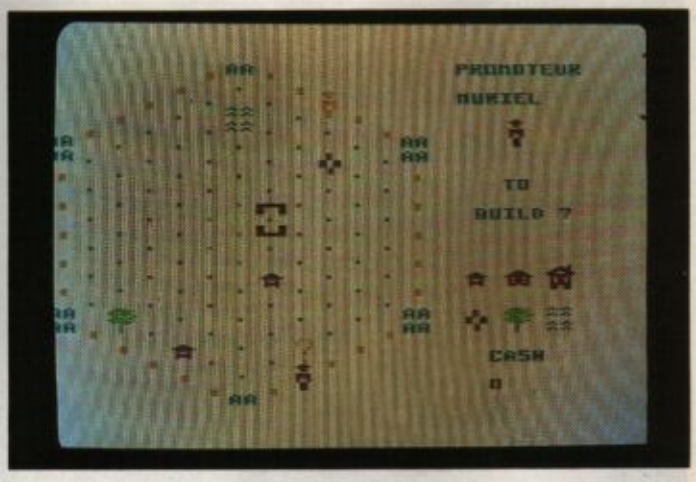
LJ107 CHIMERE
Un des deux seuls jeux d'aventure en français. Graphisme et sons. Super !

LJ109 COLOSSUS CHESS
Un jeu d'échecs aux multiples possibilités. Excellent rapport qualité prix.

LJ110 CHESSMASTER 2000
La rolls royce des échecs. Somptueux graphiques en trois dimensions. Un des plus, voire le plus fort jeu d'échecs sur Atari. (Banc d'essai et comparatif dans ce numéro)

LJ111 ULTIMA IV
Si vous ne deviez avoir qu'un jeu d'aventure et de rôle, ce serait celui-là. Grâce aux anglais, il nous arrive à un nouveau prix très compétitif.





JEUX D'ADRESSE ET DE SIMULATION

En cassette :

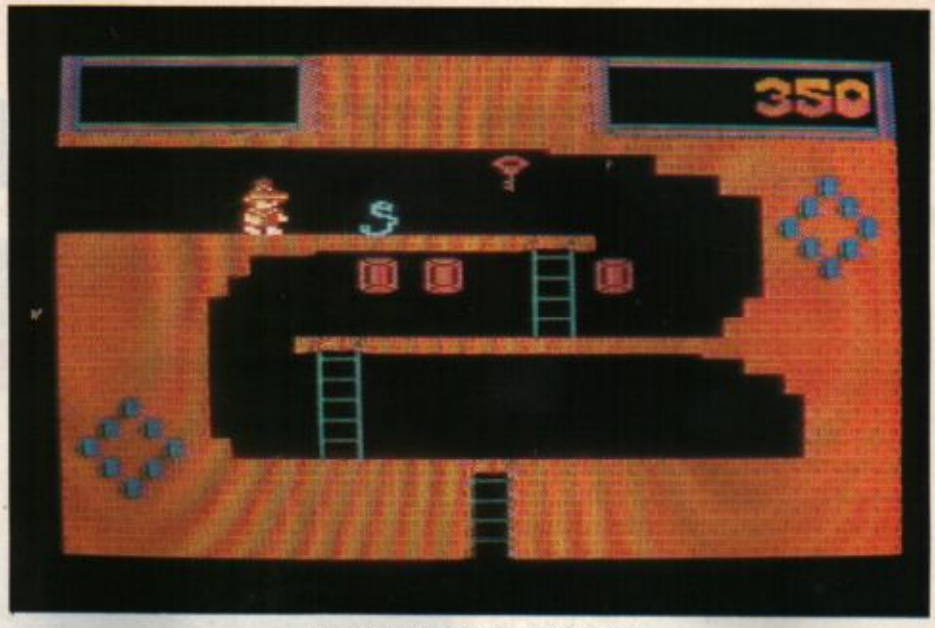
LJC01 BOULDER DASH II
Le jeu surprise. Sur un scénario simple, sortir d'une grotte des dizaines de combinaisons inédites. A la fois arcade, aventure et même reflexion. Un must !

LJC03 LEADER BOARD
Une simulation de golf comme on n'en n'avait jamais vu sur les XL/XE.

LJC04 SILENT SERVICE
Guerre sous-marine, sans doute le chef d'œuvre de MICROPROSE. De nombreux tableaux vous permettent de mener une lutte sans merci aux convois ennemis dans le Pacifique.

LJC05 SOLO FLIGHT
Simulateur de vol très réaliste et plus facile à maitriser que FLIGHT SIMULATOR II. Vol dans toutes les conditions. Jeu de livraison de courrier entre différentes villes américaines.

LJC02 MONTEZUMA'S REVENGE
Le meilleur jeu d'escalade. Nombreux tableaux. Graphisme et son très réussis.



MONTEZUMA'S REVENGE

En disquette :

LJD01 ONE ON ONE Jeu de basket plusieurs fois primé comme meilleur logiciel sportif de l'année.

LJD02 HARD HAT MACK
Le jeu d'escalade vu par Electronic Arts. Les malheurs d'un petit ouvrier sur un échaffaudage. Ca ne s'imagine pas.

LJD03 KING'S TUT'S TOMB
Dans la veine de TUTANKHAM, les méandres de grottes plutôt insalubre. Livré avec un Construction Set permettant de créeer d'autres salles.

LJD04 FLIGHT SIMULATOR II
La référence dans le simulateur de vol. Plus qu'un jeu, un vrai apprentissage du pilotage.

LJD05 JAPAN SCENERY DISK
Des territoires nouveaux à explorer avec FLIGHT SIMULATOR II. Attention ne peut pas fonctionner sans lui !

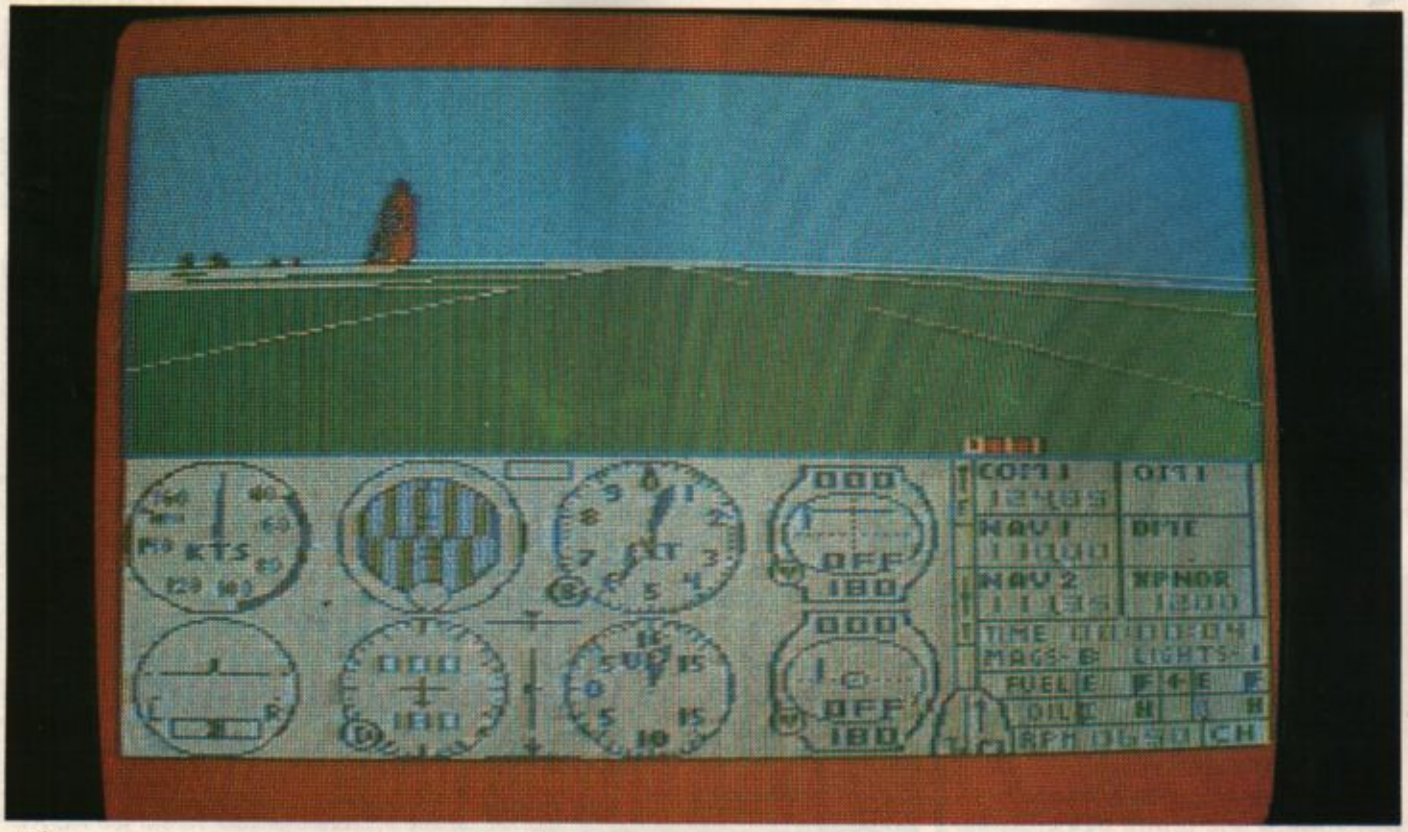
LJD06 SOLO FLIGHT II
(Voir Cassette)

LJD07 BOULDER DASH II
(Voir Cassette)

LJD08 MONTEZUMA'S REVENGE
(Voir Cassette)

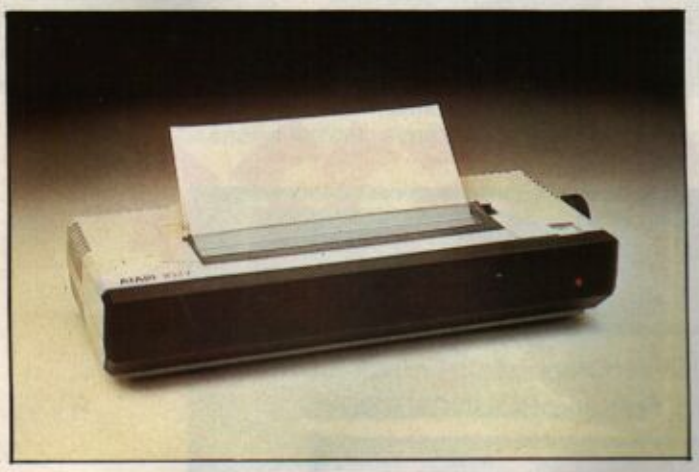
LJD09 LEADER BOARD
(Voir Cassette)

LJD10 SILENT SERVICE
(Voir Cassette)



FLIGHT SIMULATOR II

LE MATERIEL



MA001 ATARI 800 XL
L'ordinateur présentant le meilleur rapport qualité prix du moment.

MA002 ATARI 130 XE
128K de Ram pour moins de 1000 francs. Programmes pro de comptabilité, tableurs, gestions de fichiers qui se servent de la totalité de la mémoire.

MA003 ATARI XC11
Le meilleur magnéto-cassette jamais proposé pour l'Atari. Alimenté directement par l'unité centrale.

MA004 ATARI 1050
Unité de disquettes pour 800 et 130 XE.
Si vous n'avez pas encore gouté à l'informatique sur disquettes, c'est le moment cet hiver.

MA005 ATARI 1027
Imprimante qualité-courrier. Pour tous les besoins de traitement de texte.

MA006 ATARI 1029
Imprimante matricielle. Plus rapide que la 1027, elle permet l'impression de graphiques. Voir Boutique Pressimage.

MA007 FUJI PD80
Une imprimante compatible Epson proposée à un prix jamais vu. Attention, elle ne se connecte pas directement avec l'Atari. Vous avez besoin de l'interface 850 ou de l'une des deux interfaces proposées plus bas, référence MAA01 ou MA002. Avec cette imprimante, vous pouvez faire des recopies d'écrans graphiques de la tablette tactile avec COLOR PRINT, faire des cartes de vœux, des logos, des en-têtes de lettres avec PRINT SHOP, des listings exacts (Caractères graphiques ou vidéo-inverse compris) avec LISTER ... .

MAJ01 MANETTE DE JEU
Prix super pour la manette de jeu officielle Atari.

MAA01 INTERFACE PARALLELE
Cette interface vous permet de brancher la FUJI PD80 (Voir au-dessus) ou n'importe quelle imprimante possédant l'interface Centronics.

MAA02 INTERFACE PARALLELE et SERIE
Cette interface permet le branchement simultané d'une imprimante avec interface Centronics et deux périphériques avec interface RS 232. Une imprimante série par exemple et un modem. Livré sans cables.

MAA03 CABLE MODEM
Cable pour relier une sortie RS 232 de l'Atari 850 ou de l'interface décrite ci-dessus (MAA02) avec un Modem.

MAA04 CABLE IMPRIMANTE
Cable pour relier une sortie parallèle Centronics de l'Atari 850 ou de l'interface MAA02 avec la FUJI PD80 ou une autre imprimante compatible.

MAA05 CABLE MONITEUR MONOCHROME
Cable permettant de relier un ATARI 800 ou 130 XE en PAL avec un moniteur monochrome.

MAA06 CABLE MONITEUR MONOCHROME
Cable permettant de relier un ATARI 800 ou 130 XE en SECAM avec un moniteur monochrome.

MAA07 CABLE MONITEUR COULEUR
Cable permettant de relier un ATARI 800 ou 130 XE en PAL avec un moniteur ou téleviseur couleur avec prise PERITEL.

MAA08 CABLE MONITEUR COULEUR
Cable permettant de relier un ATARI 800 ou 130 XE en SECAM avec un moniteur ou téleviseur couleur avec prise PERITEL. .